AMIGA • ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • SPECTRUM • ATARI

52 STRONY TAKIEGO ŚCISKU JAK NIGDY

SEGA SERVICE

GRUDZIEŃ (8/93)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 18500

UWAGA
ŚWIĘTA ŚWIĘTA
ŚW. MIKOŁAJ
ZAKOCHANY

08

AMERICAN TAG TEAM WRESTLING • BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE • DEUTEROS • FALCON 3.0 • HEART of CHINA • INCYDENT • LASER SQUAD • MASTER of ORION • ROBOCOP 3 • STRIKE COMMANDER • TAJEMNICA STATUETKI • WAXWORKS • i inne

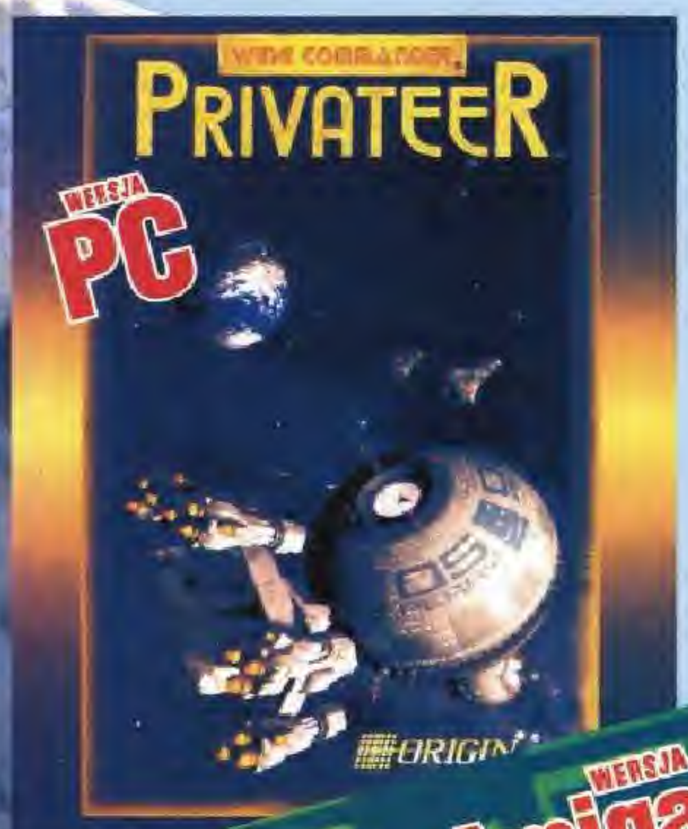
CRYSTAL KINGDOM DIZZY

QUEST for GLORY 3

TOM & JERRY

JURASSIC PARK

KONKURSY i NIESPODZIANKI



Wesołych Świąt życzy

TU MOŻNA KUPIĆ NASZE GRY:

JEDREK	Biała Podlaska, Plac Wolności 12a
KOLON	Białystok, Lipowa 10
RCOMP	Białystok, Wyszyńskiego 6a/16
CORVEX	Bielsko, Stojałowskiego 44
BEZET	Bydgoszcz, Jagiellońska 103
ALFIN	Bydgoszcz, Świętojańska 2/7
KRAM-SEZAM	Bytom, Gliwicka 17
BESTCOM	Bytom, Kolejowa 6
GRAFFIX	Ciechanów, Batalionów Chłopskich 17a
ATARES	Chorzów, Truchana 35
COMMEX	Chorzów, Wolności 54
GIALLO	Dąbrowa Górnicza, 3-go Maja 4
ZAM	Dąbrowa Górnicza, Kaspiaka 6
LEOTEX	Elbląg, Nowowiejska 6 paw. A
AMI-COM	Gdańsk, Wały Jagiellońskie 1
ARTICA	Gdańsk, Matejki 6
MOTUS	Gdynia, Abrahama 11
SATCOM	Gliwice, Zwycięstwa 23
ERIC	Gorzów Wielkopolski, Żeromskiego 4a
MARTRONIC	Kalisz, Młynarska 109
RODENT	Katowice, Korfantego 51
GEPARD	Katowice, Skargi 6
MICROMAN	Katowice, Plac Rosika 3
CATOM	Katowice, Mickiewicza 4
BajPCtek	Kraków, Wiślna 8
ACS	Kielce, Leśna 7
INFO	Legnica, Złotoryjska 6
POMAREX	Lublin, Bernardyńska 20
X-Y-Z	Lublin, Okopowa 6
NOVUM	Łomża, Spokojna 9a
ARETE	Łódź, Al. 1-go Maja 37/31
COMPUTER CENTER	Łódź, Piotrkowska 82
DATEX	Łódź, Pojezierska 90a
MEGAMEX	Łódź, Piotrkowska 153
MICROFAN	Olsztyn, Plac Wolności 2/3
AMIGO	Opole, Kosnego 43
MEGABAJT	Opole, Reymonta 23
DUNEX-POLAND	Ostrów Wielkopolski, Lewkowiec 49
DISCCOMP	Piaseczno, Kościuszki 4
OMEGA	Piotrków Trybunalski, Pl. Kościuszki 8
REWEX	Płock, Tomska 10
WECTRACOMP	Płock, Al. Kobylińskiego 14
BETA	Poznań, Pułaskiego 24/2
HERMES	Mielec, Gagarina paw. Dedal
HI-TECH	Mysłowice, Bytomska 3
AGNUS	Rybnik, Sobieskiego 23
DABI	Rzeszów, Podwisłocze 46
VENA	Siedlce, Kilińskiego 11
INWAR	Sieradz, Boh. Września 61
DYNAMIC	Sosnowiec, Modrzejewskiej 16
JOKER	Stalowa Wola, Mickiewicza 15
F-X	Suwałki, Korczaka 2a
GEMARK	Suwałki, Os. II 2/17
UNIVERSUS	Suwałki, Noniewicza 40
BILANG	Szczecin, Światopełka 5/6
GIL	Szczecin, Wyszyńskiego 13
SKY	Szczecinek, Mierosławskiego 7a
RRK Computers	Świnoujście, Kołłątaja 22/11
JOAD	Toruń, Kopernika 40
ROMEX	Tychy, Paprocińska 54
VIDEOBIT	Tychy, Hlonda 7
JTT Warszawa	Warszawa, Bałtycka 20
NEXT	Warszawa, Chłodna Pawilon 5
AMIGA	Warszawa, Batorego 10
SIMPLE	Warszawa, Chmielna 98
OLBERT	Warszawa, Chruścickiego 45
MASTER	Warszawa, Cybisa 4
JOKER	Warszawa, Czerniakowska 58a
Hala Marcpol	Warszawa, Pl. Defilad
COMPART	Warszawa, Hoża 43/49
PROMISE	Warszawa, Grójecka 65a
OSKAR	Warszawa, Ioańska 26
DIGITAL	Warszawa, Al. Jerozolimskie 2
SANSERVICE	Warszawa, Pl. Konstytucji 6
GROM	Warszawa, Lewartowskiego 17
AVIKS	Warszawa, Marszałkowska 56
COMPUTER SYSTEMS	Warszawa, Piekna 31/37
MADLAND	Warszawa, Polna 54
JTT Sklep Firmowy	Warszawa, Siemieńskiego 3
Nowa Technika	Warszawa, Świerczewskiego 129/131
PROTECH TRADING	Warszawa, Świetokrzyska 34
ELECTRONIC	Warszawa-Janki, Al. Krakowska 11
ELEKTROLAND	Wodzisław, Powstańców Śląskich 13
JTT COMPUTER	Wrocław, Braci Gierymskich 156
MARMET	Zabrze, 3-go Maja 19
DERKOM	Zamość, Orla 16
VADIM	Zielona Góra, Kupiecka 28

IPS COMPUTER GROUP

Prowadzimy detaliczną sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym (płatne przy odbiorze)

ul. Okrężna 3,
02-916 Warszawa
tel. (0 2) 642 27 66
(0 2) 642 27 68
fax (0 2) 642 27 69

MENU

Święta za pasem, nadzieje w temacie Świętych przybierają na sile, zamarzeni maniacy lunatykują po śniegu, a w powietrzu wisi powaga (czyt. groza) wyczekiwania. Już za kilka dni wyjdzie na jaw, gdzie Santa Clozet stanął na wysokości zadania!
Nie oglądając się na wyżej wymienionego, postanowiliśmy już dziś wywołać lawinę prezentów, organizując SZEŚĆ KONKURSÓW!!! Do rozdania: gry, sprzęt i książki.
Nie da się ukryć, że utyliśmy małe co nieco (o 50%), ale w końcu było to przytycie obiecane, no to i jest ono dotrzymane. Swoją drogą, cenę dało się utrzymać na poziomie przyrostu embrionalnego... ale kto to doceni?

Ze spraw zaległych: ogromne przeprosiny należą się wszystkim za jakość i ilość błędów w SS7, ale sprawy tak się potoczyły, że grypa dosłownie zdziesiątkowała zespół i numer powstawał metodą rolniczą, tzn. „chłop leczy się w łóżku, a pismo samo się robi". Skutki wszyscy widzieli, poczynając od okładki, przez zamianę opisów (tytuł, wstęp i ilustracje z jednego, a opis z innego wyścigu) itp.

Informacja na koniec – ruszamy z prenumeratą!!!

Bogatych Świąt i pełnych worów życzy

Redakcja

American Tag Team Wrestling, 6
Atomia, 10
Blob, 34

Buzz Aldrin's Race Into Space, 12

Cruise for the Corpse, 34

Crystal Kingdom Dizzy, 10

Deuteros, 32

Dino Park Tycoon, 17
Empire of the Angel, 29

Falcon 3.0, 14
Formula One Grand Prix, 12

Heart of China, 22
Incydent, 7
Jurrasic Park, 36

Knightmare, 9
Lasermania, 7

Laser Squad, 30

Master of Orion, 27

Patrizer, 28
Quest for Glory 3: Wages of War, 20

Robocop 3, 16
Shadow of the Comet: Call of Cthulu, 24

Strike Commander, 18
Tajemnica Statuetki, 16

The Train: Escape to Normandy, 6
Tom & Jerry, 31
Waxworks cz.2, 8

Saint Clozet z Alone in the Dark 2

Rzut Okiem:
Alien Breed 1-3, Alone in the Dark 2, Bloodnet, Carnage, Command Adventures: StarShip, Dungeon Hack, Elite 2, Goblins 3, Innocent Until Caught, Mean Arenas, Metal and Lace, Plexus, Premier Manager 2, Saper, Shadow Caster, Seal Team

SECRET SERVICE
MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

oraz
Andrzej G. Baciński, Jr.
Krzysztof Gałczyński
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Andrzej Kisiel
Piotr Kos
Piotr Lutostański
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Konrad Olszewski
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass®

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Wydawca
ProScript Sp. z o.o. – Warszawa

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
(godz. 9^{00}-15^{30})

TYLKO dla faxujących
(0-22) 209-309

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skrótów.
Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Special bonus greetings:
dla
mających nadzieję,
osamotnionych,
zapomnianych,
chorujących,
zakochanych
oraz
dla
Baski, Kaski,
Wapniaków,
X-Softa (zdrowiej),
Aragoma (jego brata),
Deathlike Kuby (mimo porzucenia nas), Bodzia (mimo, że nie odzywa się),
i
wszystkich ludzi dobrej woli, dzięki którym SS mógł się pojawić i przetrwać.

Wydanie under choinkowe

ALIEN BREED

Amiga, IBM PC

Od gry ALIEN BREED rozpoczęła się prawdziwa kariera firmy TEAM 17. Gra ta ukazała się właśnie wersji na PC, natomiast na Amigę wydano już jej trzecią część.

Grafika i dźwięk nie ustępują jakością swoim poprzednim wersjom. W skrócie: komandos w labiryncie, dużo strzelania, ogromny teren i całe gromady obrzydliwych wrogów do zabijania. Oczywiście różne rodzaje broni dodają animuszu w tej strzelaninie.

PREMIER MANAGER 2

Amiga, IBM PC

Gratka dla miłośników piłki nożnej, ale nie lubiących szorować tyłkiem po mokrej murawie.

„Trening czyni Mistrza", począwszy od szkolenia pojedyńczych zawodników do treningu całej drużyny, poprzez transfery zawodników do innych drużyn, a także kupowanie ich, zmontujesz sobie całą jedenastkę champions. Jeżeli masz już taką drużynę, możesz spróbować wybić się na sam szczyt i awansować do ekstraklasy, a potem może już wystarczy.

Całej rozgrywce towarzyszy naprawdę ładna grafika – różne widoki, przyjemne sekwencje animowane z ciekawszych akcji. Gra zajmuje trzy dyskietki, ale nie wystarczy jej 1 MB pamięci.

DUNGEON HACK

IBM PC

Zainspirowana grą LANDS OF LORE firma SSI, zdecydowała się wreszcie na ucywilizowanie interfejsu użytkownika, używanego w grach typu ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. Pierwszą z gier w nowej szacie jest DUNGEON HACK z serii FORGOTTEN REALMS. Bohater zostaje przeniesiony do odległego labiryntu, by dostarczyć płomiennowłosej zleceniodawczyni żywego lub martwego Orba. Nagrodą ma być złoto i klejnoty, rozrzucone po lochach, alenajpierw wypełnij zlecenie.

ELITE 2

Amiga, IBM PC

Po wielu latach od ukazania się przeboju – ELITE, mamy wreszcie coś, co zasługuje na miano drugiej części – ELITE 2.

Elementy handlu i przygody, połączone z wypełnianiem zleconych misji, tworzą przyjemną atmosferę kosmicznej tułaczki. Jak na obecne czasy, gra nie zachwyca grafiką, za to mieści się na jednej dyskietce i pracuje naprawdę szybko.

ALONE IN THE DARK 2

IBM PC

W połowie listopada firma INFOGRAMES zdecydowała się pokazać demo-wersję gry, która jest przebojem, zanim jeszcze znalazła się na rynku. ALONE IN THE DARK 2 stanowi kontynuację głośnego przeboju z poprzedniego roku. Grafika i animacja postaci pozostała bez większych zmian, znacznej poprawie uległa natomiast scenerią. Intruzi nie przebierają w środkach – wyposażeni są w broń maszynową i granaty. Demo zawiesza się, zawiera niedokończone pomieszczenia, ale pozwala poczuć powiew przygody, jaką już w styczniu przyniesie ALONE IN THE DARK 2.

CARNAGE

Commodore 64, IBM PC

Gra została wydana przez AVALON na licencji ZEPPELIN GAMES. Równocześnie pojawiły się wersje na Commodore 64 i na IBM PC. Gra to prawdziwy wyścig samochodowy – cztery samochodziki na krętym torze, widzianym z góry. Grafika ani dźwięk nie są wystrzałowe, ale doskonały pomysł i dynamiczna realizacja powodują, że gra naprawdę warta jest uwagi.

INNOCENT UNTIL CAUGHT

Amiga, IBM PC

Kolejna kosmiczna przygodówka, tym razem spod szyldu PSYGNOSIS. Bohater – kosmiczny przedsiębiorca należący do rasy Rexa Nebulara, zostaje złapany przez Międzygwiezdny Patrol Skarbowy w sektorze Tayte. Ultimatum za wieloletnie zaleganie z podatkami jest jedno: albo spłaci je w wyznaczonym czasie, albo jego ciało zostanie zużytkowane w celach opałowych.

Na uwagę zasługuje ciekawy sposób sterowania, rozszerzający dotychczasowe, zdawałoby się doskonałe, standardy. Np. ikona oka potrafi przybliżyć fragment oglądanej scenerii, a dodatkowo na zbliżeniu podpisywane są istotniejsze obiekty. Jeśli daną rzecz można użyć, pulsuje ikona ręki. Pozwala to ominąć denerwujące próbowanie wszystkiego na wszystkim, by posunąć się w grze o następny krok.

MEAN ARENAS

Amiga

Pod tą nazwą kryje się nic więcej, jak nowoczesne wydanie PACMANA. Ale już był czas, by odświeżyć stary dobry pomysł. Graficznie i dźwiękowo gra stoi na wysokim poziomie, a zróżnicowane plansze i dynamiczna akcja nie dają jej szybko porzucić.

BLOODNET

IBM PC

Ukazała się zapowiadana od początku roku gra-gigant firmy MICROPROSE – BLOODNET. Jest ona nietypową przygodówką, bo rozgrywa się naraz w kilku wymiarach. Realnym miejscem akcji jest Nowy Jork, ale kluczem do przygody jest Cyberspace – niezgłębiony obszar myśli ludzkiej. Bohater, najemnik Ransom Stark, został uwikłany przez rodzinę wampirów Van Helsing w ich intrygi, mające doprowadzić do mentalnego panowania w Nowym Jorku. Ransom daje radę przezwyciężyć nakazy Abrahama Van Helsinga, ale pozostaje wszczepiony mu w szyję procesor.

SAPER

Atari, IBM PC

Firma AVALON wydała SAPERA na IBM PC, po ogromnym sukcesie tej gry wśród użytkownikw małego Atari. Zarówno pomysłem, jak i stopniem nietrywialności zagadek, gra lokuje się w górnej strefie gier logiczno-planszowych. Zadanie jest proste: na każdej planszy zdetonować wszystkie bomby. Adept sztuki saperskiej dostaje sześć żyć i krzyżyk na drogę.

GOBLINS 3

Amiga, IBM PC

Francuska firma COKTEL VISION coraz bardziej nabiera skrzydeł. Koniec roku został zaznaczonym wydaniem angielskiej wersji LOST IN TIME oraz francuskiej GOBLINS 3. Dwie poprzednie części: GOBLIINS oraz GOBLIINS 2 były głośnymi tytułami, a GOBLINS 3 jest jeszcze lepszy. Warto zaznaczyć, że gra została wyposażona w ujednolicony już interfejs użytkownika, znany z przygodówek LOST IN TIME. Martinez ze swą operacyjną znajomością francuskiego po 12 godzinach przeszedł dziewięć plansz z osiemnastu.

METAL AND LACE

IBM PC

W obskurnym barze spotykają się zakazane mordy, by ciągnąć pieniądze z morderczych walk. Walki te toczą między sobą urodziwe panienki, odziane w mechaniczne zbroje i uzbrojone po zęby. Rejestrujesz się, opłacasz wejściówkę, gawędzisz z gośćmi i wybierasz przeciwnika. Potem to już prawie STREET FIGHTER, tylko w gorszej graficznie realizacji. Gra jest wielka i trochę nudna, a synteza mowy i podwyższona rozdzielczość wcale nie dodają jej zbyt wiele uroku.

PLEXUS

IBM PC

Pod tą tajemniczą nazwą kryje się niezła gra nowej polskiej firmy KRONOS. Jest to kolejna wersja ARKANOIDA – nie za szybka, rozrywka w sam raz dla spokojniejszej części graczy. Grafika jest przyzwoita – dobrze dobrane kolory, a animacja płynna. Plansze wykonane są starannie, a gra jak gra – ARKANOID.

SHADOW CASTER

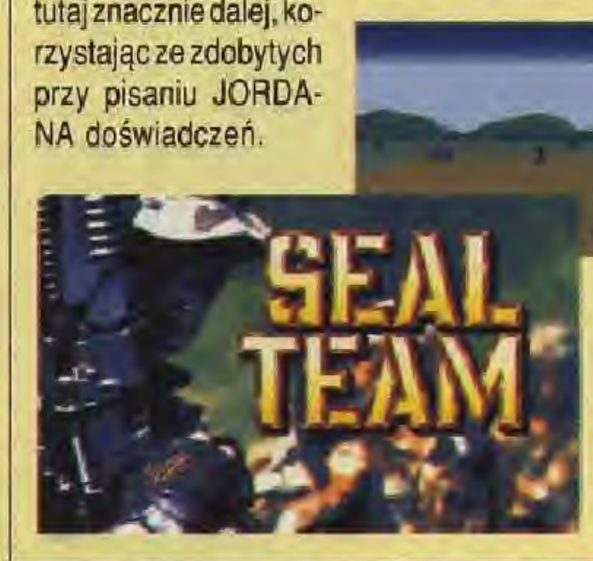
Amiga, IBM PC

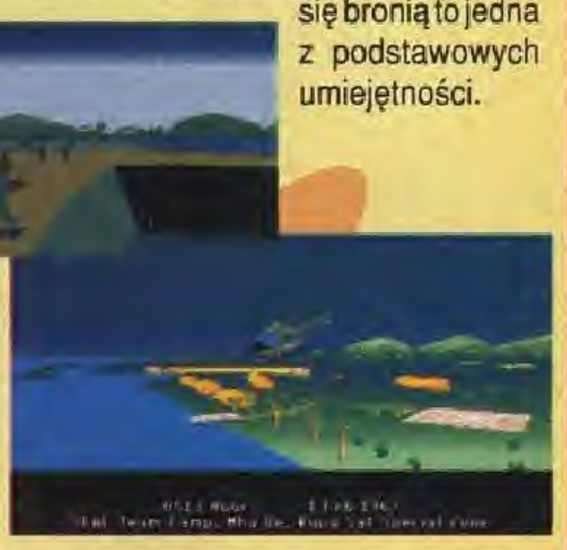
Na początku wita nas metka: ORIGIN – AN ELECTRONIC ARTS COMPANY. To pierwsza gra firmy ORIGIN, oficjalnie wydana za pieniądze nowego administratora. Stanowi ona kompendium tego, czego nauczyli się programiści i projektanci na siedmiu wydaniach ULTIMY. Ogromna fabuła zawiera elementy magii i współczesnej techniki. W grafice wykorzystano elementy tzw. morphingu, czyniąc teren bardziej plastycznym.

Podstawowym celem gry jest przejście wszystkich labiryntów i bezpieczne dotarcie do końca, poprzez krainy pełne żrących kwiatów, potworów, latających skrzyń, oraz tradycyjnie kościotrupów z mieczami. Obsługa postaci jest prosta – za pomocą myszki oraz ikon w prawej części ekranu. Szerokie możliwości przemian w inne postacie to nowatorski pomysł, a specyficzny nastrój stworzony poprzez odpowiednio dobraną ścieżkę dźwiękową jest kluczem do wspaniałej przygody.

W wersji na Amigę gra zajmuje pięć dyskietek HD, wymaga min. 3 MB pamięci i zajmuje na twardym dysku 14 MB.

SEAL TEAM





IBM PC

Pierwsze wrażenie: oto Michael Jordan w Wietnamie. Skojarzenie bierze się z tego, że filozofia sterowania postacią jest zaczerpnięta z gry JORDAN IN FLIGHT. Programiści z ELECTRONIC ARTS poszli tutaj znacznie dalej, korzystając ze zdobytych przy pisaniu JORDANA doświadczeń.

SEAL TEAM to projekcja realiów Wojny Wietnamskiej. Wcielasz się w dowódcę czteroosobowej grupy, która wykonuje różne zadania na obcym terytorium. Dowodzisz jednocześnie na poziomie taktycznym, jak i na poziomie operacyjnym. Strategia, dużo krwi i nastrój napięcia są naprawdę zręcznie połączone w tej grze. Nie jest to wcale strzelanina, choć sprawne posługiwanie się bronią to jedna z podstawowych umiejętności.

STARSHIP

IBM PC

Nieco wyprzedzona przez zbliżonego tematycznie PRIVATEER-a, ukazała się gra COMMAND ADVENTURES: STARSHIP, z nieznanej firmy FUTURE VISIONARY. Zadanie: podbój ekonomiczny i militarny kosmosu, realizowany za pośrednictwem handlu i potyczek w przestrzeni. Możesz kupować i uzbrajać statki, obsadzać je załogą i podróżować po wielu archipelagach gwiezdnych w poszukiwaniu awantury. Niestety, gra zajmuje dużo miejsca i lubi się zawieszać, co znacznie skraca czas jej pozostawania na dysku.

RZUT OKIEM WSTECZ, CZYLI PRZEGLĄD NOWOŚCI

THE TRAIN

ESCAPE TO NORMANDY

Niemieckie dywizje pancerne przekroczyły granicę Francji i posuwają się w głąb kraju. Twoje rodzinne miasto Metz zostało zajęte przez zmotoryzowany oddział SS. Wojna wkroczyła w twoje życie, czy tego chcesz, czy nie.

Światło księżyca błysnęło zza chmur, oświetlając bladą poświatą ciała żandarmów leżących na drodze. Gdzieś na zakręcie zamajaczyły szybko oddalające się sylwetki.

– To już za rogiem. – zdyszany Pierre z trudem zniża głos do szeptu. – Przebiegniemy przez tory. Obejdź pociąg i osłaniaj mnie, a ja przestawię zwrotnicę.

Spojrzałeś na fosforyzujące wskazówki na cyferblacie. Była dokładnie pierwsza. Najeżona działami bryła pociągu pancernego była wyraźnie widoczna na tle jaskrawo oświetlonego budynku stacji. Wysunąłeś się zza ostatniego wagonu i przypadłeś do ziemi, odbezpieczając karabin maszynowy. Nagle na stacji ktoś donośnie krzyknął. Pierre wypadł zza lokomotywy i rozpoczął wyścig z przesuwającą się w jego kierunku serią z automatu. W chwilę potem ogień urwał się, kiedy twoje kule zabębniły na pokrytym blachą dachu dworca. Tak rozpoczęła się wasza ucieczka do Normandii.

Zdobycie pociągu pancernego na stacji w Metz to tylko preludium do gry. SS-mani ostrzeliwują się z budynku dworca. Osłaniasz przed ich ogniem twojego człowieka, który biegnie przestawić zwrotnicę. Uważaj, żeby niechcący go nie skosić. Od wyboru drogi zależeć będzie poziom trudności gry.

Razem wsiadacie do parowozu. Zwolnij hamulec (BRAKE), sprawdź, czy dźwignia kierunku (FORWARD REVERSE LEVER) ustawiona jest na jazdę do przodu. Pamiętaj, żeby nie przestawiać jej podczas jazdy. Otwórz przepustnicę (THROTTLE). Poczujesz szarpnięcie i pociąg powoli ruszy z miejsca.

Otwórz teraz drzwiczki pieca (FURNACE DOOR) i dosyp węgla do paleniska. Zrób to z wyczuciem, bo inaczej ciśnienie pary wzrośnie niebezpiecznie (STEAM PRESSURE HIGH) i będziesz musiał użyć zaworu awaryjnego (STEAM BLOWOFF), żeby wypuścić jej nadmiar. Z drugiej strony nie dopuszczaj do sytuacji, w której ciśnienie spada zbyt nisko (STEAM PRESSURE LOW), bo będziesz musiał zamknąć przepustnicę.

Podczas jazdy kontroluj wskaźniki: ciśnienia pary (P.S.I.), prędkości (MPH) oraz temperatury w kotle (TEMP.). Spadek tej ostatniej będzie sygnalizowany komunikatem FURNACE TEMPERATUE LOW. Obserwuj mapę, bo dojeżdżając do mostu, który jest w rękach wroga, będziesz musiał się zatrzymać. Konieczne jest stopniowe hamowanie przepustnicą, gdyż wytrzymałość hamulca jest niewielka. Pierre ostrzeże cię, jeśli go przeciążysz (EASY ON BRAKES).

Pierre przez cały czas obserwując tory, poinformuje o zbliżaniu się do stacji, mostu lub zwrotnicy. Może także zauważyć niemiecki myśliwiec nadlatujący z przodu (ENEMY FIGHTER ATTACKING FRONT) lub z tyłu (REAR). Zwykle atakują kolejno dwa samoloty, które łatwo zestrzelić z działek przeciwlotniczych.

Mosty są bronione przez niemieckie kutry patrolowe. Okręty idą na dno po pierwszym trafieniu, ale trzeba się spieszyć – celny ostrzał pociągu kończy się jego unieruchomieniem. Pierre powie ci, kiedy któryś z patrolowców zacznie się wstrzeliwać (THAT WAS REAL CLOSE). Zwróć uwagę, że wjeżdżając na most działo masz wycelowane na jeden z kutrów.

Przez okupowane stacje możesz przejeżdżać, jednak będziesz zmuszony do postoju, kiedy zacznie się kończyć zapas wody lub węgla. Po zatrzymaniu pociągu na dworcu osłaniasz biegnącego do budynku Pierre. Ponownie uważaj, żeby go nie trafić – będzie przebiegał blisko okien. W zdobytym dworcu przeczytaj niemieckie meldunki, które zawierają cenne informacje. Możesz wysłać depeszę radiową z żądaniem zajęcia najbliższego mostu (TAKE BRIDGE) lub stacji (TAKE STATION) – w odpowiedzi podany zostanie przewidziany czas realizacji rozkazu. Możesz także zgłosić uszkodzenie pociągu (NEED REPAIRS) – otrzymasz nazwę stacji i godziny, w jakich będzie możliwe dokonanie napraw. Limit depesz jest ograniczony, możesz więc uznać, że niczego nie potrzebujesz (NO MESSAGE).

Po zatrzymaniu pociągu przed zwrotnicą (SWITCH), pociągając za gwizdek (WHISTLE) spowodujesz jej przestawienie. Położenie zwrotnicy pokazane jest na wskaźniku koło przepustnicy. Powrót do poprzedniego ustawienia jest niemożliwy.

Nocjest twoim sprzymierzeńcem. Jeśli nie zdążysz dojechać do stacji Riviere przed świtem, będziesz zmuszony porzucić pociąg, gdyż ucieczka przy świetle dziennym jest zbyt ryzykowna.

Master

Współpraca: Grzegorz Bernaciak

KLAWISZOLOGIA

4 – mapa
3 – parowóz
2 – tylne działko plot
1 – przednie działko
F1 – początek gry
F7 – ekran statusu:
Wynik (SCORE) – myśliwce (FIGHTERS), kutry (BOATS), żołnierze (GUARDS), bonus, suma punktów (TOTAL).
Uszkodzenia (DAMAGE) – kocioł (BOILER), hamulec (BRAKE), artyleria (ARTillery).
Status – zapas węgla (COAL IN HOPPER), limit depesz (REQUEST FOR RESISTANCE), o zdobycie stacji lub mostu (TO TAKE STATION OR BRIDGE), o dokonanie napraw (TO MAKE REPAIRS).

AMERICAN TAG TEAM WRESTLING

Wrestling właściwie nie jest dyscypliną. To wielkie show, wyreżyserowane do najmniejszych szczegółów, w którym zawodnicy nie zadają sobie bólu. Wszystkie ciosy są markowane, okrzyki uderzonych – obliczone na efekt. Mimo to perfekcyjnie zrealizowane przedstawienie robi wrażenie, szczególnie kiedy potężnie zbudowany zawodnik całym ciężarem rzuca się na leżącego na ringu przeciwnika. Emocje publiczności sięgają zenitu, słychać okrzyki zachęcające zawodników do jeszcze brutalniejszej „walki". Do akcji wkracza trzeci zawodnik. Wspólnie z parnterem „wykańczają" chwiejącego się na nogach konkurenta, który ledwo żywy wytacza się z ringu i... miękko, choć efektownie ląduje na ziemi. W chwilę potem zostaje ponownie zaciągnięty pomiędzy liny, gdzie walka na śmierć i życie toczy się nadal. Za wszystkim stoi duża forsa, jaką zgarniają gwiazdy wrestlingu, i organizatorzy.

A co my z tego mamy? Za sprawą współpracy firm ZEPPELIN GAMES i L.K. AVALON możemy zagrać w polską wersję AMERICAN TAG TEAM WRESTLING.

Wariantem dla początkujących jest nauka walki. Wystarczy wybrać tę opcję, by poznać tajniki warsztatu zawodnika wrestlingu. Techniki: HAMMER FIST, PUNCH, KICK i SLAM FOOT DOWN to podstawy. ROPE TO ROPE RUN jest domeną najlepszych. To najbardziej widowiskowa część walki.

Skoro już wiadomo, co i jak, możesz wyjść na ring. Przedtem z góry żegnasz się z ukochanym joystickiem, który po przebyciu całej rozgrywki na pewno będzie się nadawał do wymiany.

Twój przeciwnik wychodzi z narożnika. Zaplatasz uniesione ręce i czekasz, aż podejdzie, by zbić go z nóg. Zawodnik zbliża się i... jest szybszy! Po szybkim kopnięciu w brzuch nie możesz nic zrobić – reguły show wymagają, żebyś złamał się wpół ze skrzywioną miną. W tym czasie tamten bije cię po głowie.

Udaje ci się uciec, odbijasz się do liny i rzucasz z siłą, od której cały ring drży. Twoje zetknięcie z deskami amortyzuje ciało przeciwnika, który znalazł się pod tobą. Udaje mu się wstać, chwytacie się za bary i siłujecie. Styki joysticka wydają dziwny dźwięk. Chwytasz zawodnika, unosisz go w górę i ciskasz nim o deski. Przydeptujesz go kilkoma szybkimi ruchami i przygniatasz całą swoją masą. Jego jęk jest wymowny. To koniec walki.

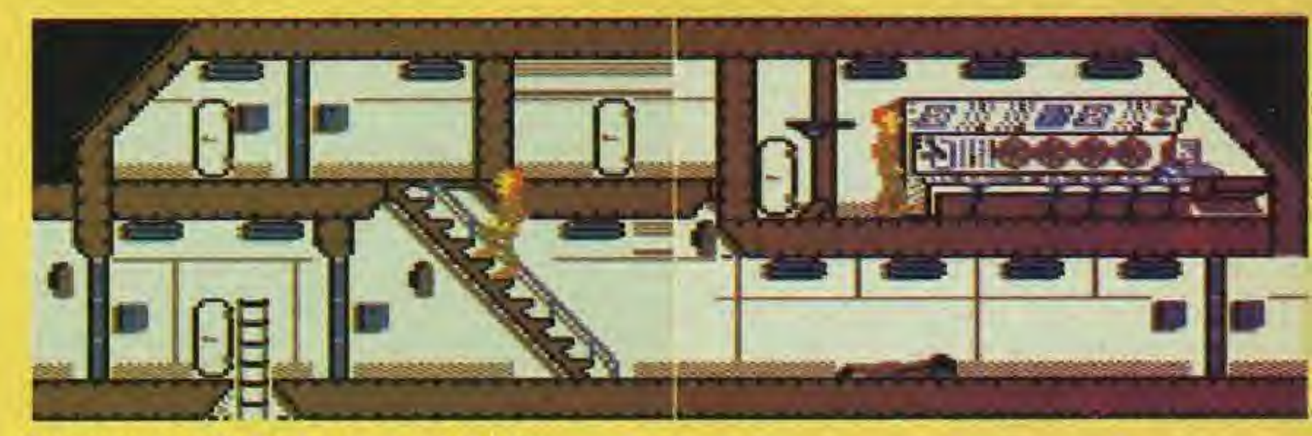
Zawody można rozgrywać z komputerem lub drugim graczem, w systemie turniejowym lub pojedynczo. Wybierać można spośród ośmiu dwuosobowych zespołów

INCYDENT

Co można zrobić ze starym okrętem podwodnym o napędzie atomowym? Naturalnie zatopić w morzu, jak najdalej od własnych wybrzeży. Ale kiedy zapomni się o unieczynnieniu reaktora atomowego, który w miarę upływu czasu zaczyna grozić eksplozją, sytuacja staje się napięta. Co powiedzą skandynawscy przyjaciele, kiedy podmorska eksplozja nuklearna spowoduje skażenie ich najlepszych łowisk?

Akcję zaczynasz na lewej burcie przy śluzie wyjściowej. Obok leży zdjęty przez ciebie akwalung. Zejdź po drabince i idź po KARTĘ MAGNETYCZNĄ. Dzięki niej będziesz mógł swobodnie poruszać się po okręcie (100%).

Idź na dziób po PIŁĘ. W sąsiednim



przedziale spoczywa oficer polityczny. Po chwili strachu czujesz jego ZIMNĄ RĘKĘ w kieszeni (88%). Możesz zostawić piłę.

Z kiosku weź DYSKIETKĘ. Odcisk dłoni pasuje do wzorca w TESTERZE LINII PAPILARNYCH (80%). Po umieszczeniu dyskietki w STACJI, z PERFORARKI wysuwa się KARTA PERFOROWANA (72%). Zanieś ją do CZYTNIKA KART PERFOROWANYCH (61%). Przełamałeś zabezpieczenie systemu dowodzenia.

W przedziale torpedowym leży kapitalistyczna GUMA DO ŻUCIA. Radzieccy marynarze żuli ją na zmianę. Teraz najlepiej użyć jej do zablokowania PRZEŁĄCZNIKA w centrali (52%).

Następnie udaj się po MANTIORSKIJ KLIUCZ, atrybut *chiefa* mechaników. W sąsiedztwie reaktora znajdziesz nieortograficzne ŚRUBY; swoją drogą ciekawe, skąd wypadły. Wszystko razem posłuży do połączenia WAŁU pomiędzy POMPĄ a SILNIKIEM (40%).

Z pomieszczenia akumulatorów zabierz ZWÓJ DRUTU MIEDZIANEGO i idź po dłuższy o jedno „R" od zwykłego KANISTER Z PALIWEM. Dosztukuj drut w PRĄDNICY i nalej paliwa (21%).

Znajdź walający się pod nogami BEZPIECZNIK i włóż go na miejsce, czyli do PUSZKI (9%). Po raz ostatni użyj karty magnetycznej, przy PRZEŁĄCZNIKU na konsoli REAKTORA.

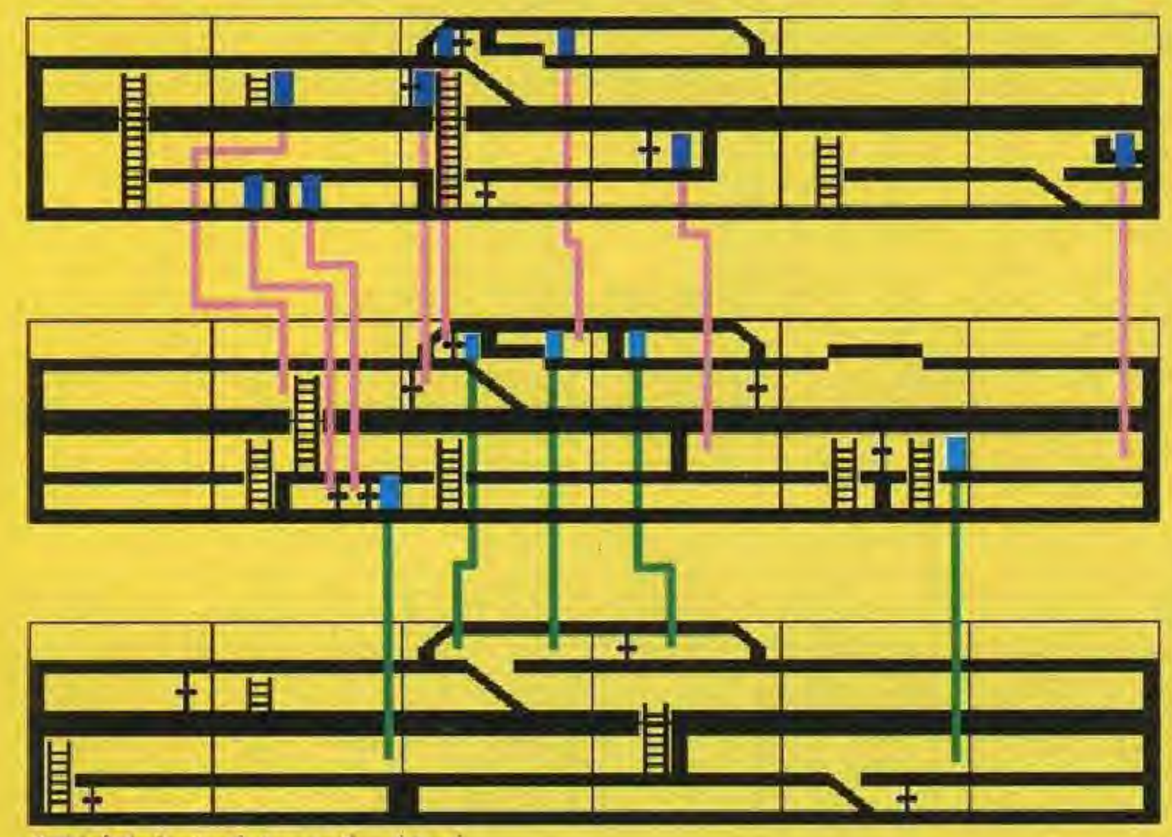
Do incydentu nie doszło.

Mapa okrętu składa się z 36 lokacji, na planie podzielonych zgodnie z układem pokładów. Ścieżkę dźwiękową tworzą dwa digitalizowane kawałki. Na ekranie tytułowym zapomniana piosenka Lady Panku, podczas gry utwór Enigmy – grupy śpiewającej psalmy w rytmie rapu.

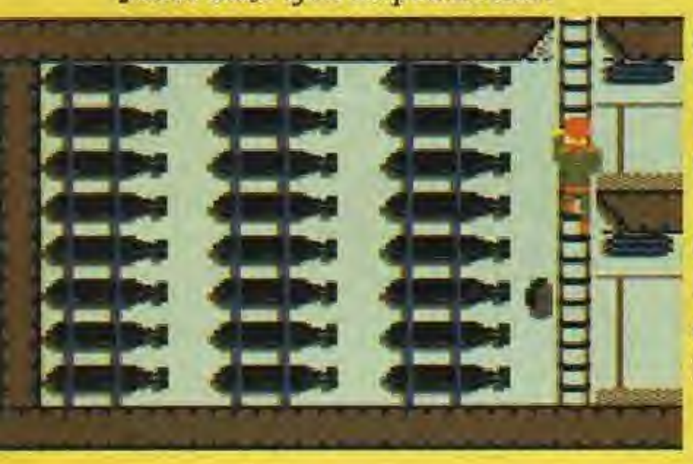
Warstwa fabularna nie jest szeroko rozbudowana, co sprawia, że zabawa kończy się zbyt szybko. Gra nie wymaga szczególnej inwencji – wszystkie przedmioty można łatwo znaleźć i bezpośrednio wykorzystać w określony sposób.

Master

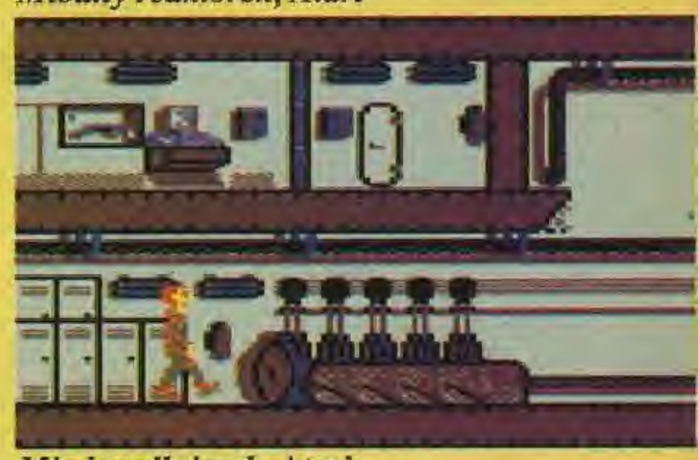
Rozwiązanie i mapa: Marcin Kos



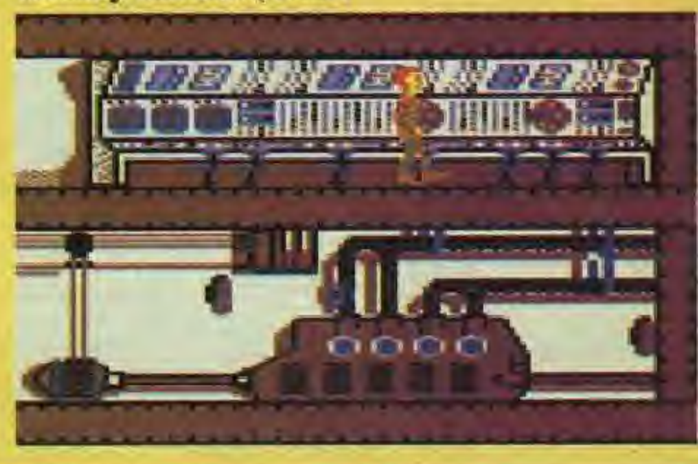
Jakoś dużo tych torped... Atari



Miodny reaktorek, Atari



Miodny silniczek, Atari



zawodników. Są wśród nich takie instytucje, jak MR SAVAGE (Pan Dzikus) czy MISSING LINK (Brakujące Ogniwo Ewolucji). W trakcie spotkania na ring wychodzi jeden z ludzi, podczas gdy drugi czeka na swoją kolej. Zmiana następuje w narożniku. Kiedy nowy zawodnik walczy, jego zmiennik odpoczywa, nabierając świeżych sił.

Tyle warstwa fabularna. Z wyjątkiem grafiki, TAG TEAM WRESTLING został napisany przez tych samych autorów, co nieco późniejsza gra FIST FIGHTER. Oprawa nie rzuca na kolana, tym niemniej gwarantuje minimum satysfakcji z gry. Cała reszta zależy od ciebie.

Master

LASERMANIA

Wydana w 1990 roku LASERMANIA była jedną z pierwszych polskich gier logicznych. Przemawiała za nią staranna, choć surowa grafika, oraz oprawa muzyczna wykorzystująca trzy spośród czterech generatorów dźwięku.

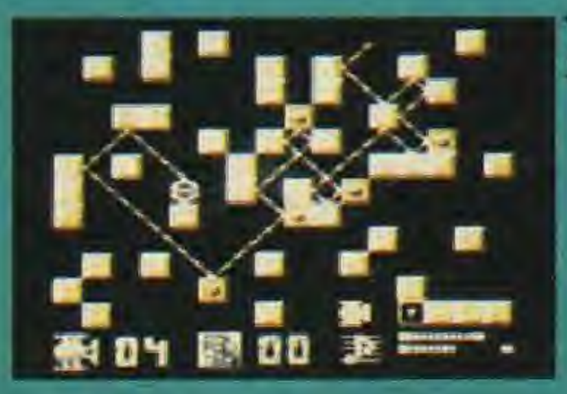
Chociaż LASERMANIA jest grą typowo logiczną, to z myślą o zdeklarowanych przeciwnikach tego gatunku opatrzona została legendą, stosowną raczej dla gry akcji. PRZEJĄĆ KONTROLĘ NAD POJAZDEM – Z OŚRODKA DYSPOZYCYJNEGO – ZNISZCZYĆ CZUJNIKI SYSTEMU ALARMOWEGO. Joystick sam się włącza do portu. Tymczasem gra angażuje głównie umysłowo, a rozgrywka przebiega raczej bez nerwowego pośpiechu.

Gra ma strukturę etapową i składa się z kolejnych plansz o rosnącym stopniu trudności. Na ich ukończenie nie ma limitu czasu. W sytuacji bez wyjścia można podejść do planszy ponownie – liczba takich posunięć wynosi początkowo cztery i zwiększa się o jeden po przejściu każdego kolejnego poziomu. Gra wymaga niestety ciągłości, nie ma dostępu do odległych plansz przy pomocy kodów.

Celem gry jest zebranie zestawu pamięci masowych, rozmieszczonych na planszach. Jednak istotny sens kryje się w likwidacji sieci czujników alarmowych – wścibskich „oczek" – ukrytych w labiryncie. Dostęp do nich jest możliwy jedynie przy pomocy emitowanego z nieruchomego źródła promienia lasera, który należy skierować w odpowiednim kierunku. Służą do tego elementy ruchome – odbijające promień, sześcienne (widok jest z góry) bloki wypolerowanej stali, które można przesuwać w celu osiągnięcia optymalnego ustawienia. Ponieważ kąt padania równy jest kątowi odbicia, sytuacja na planszy jest w pełni przewidywalna. Po oczyszczeniu pomieszczenia należy wprowadzić pojazd do śluzy, o ile nie odcięto się do niej dostępu. Dodatkowe elementy w postaci wyłączników lasera, wewnętrznych drzwi, itp., wpływają na urozmaicenie rozgrywki.

LASERMANIA wymaga przede wszystkim zdolności przewidywania i kojarzenia, wyobraźni i pomysłowości. Zwykle do rozwiązania prowadzi kilka możliwości, które różnią się stopniem komplikacji.

Master



Atari

Po szczęśliwym ukończeniu PIRAMIDY z poprzedniego numeru, pozostały jeszcze trzy zagadki z serii WAXWORKS.

JACK THE RIPPER

W tym etapie musisz zlikwidować Kubę Rozpruwacza – notorycznego mordercę. Pamiętaj jednak, że Kuba to twój brat bliźniak i dlatego musisz szybko znaleźć jakieś przebranie, np. maskę, gdyż widziano cię przy ciele zamordowanej dziewczyny. Nawet w przebraniu musisz zachować ostrożność – nie możesz używać żadnej broni, a także nie możesz dać się złapać policji

WAXWORKS

ani trumowi, który bardzo chętnie zlinczowałby cię.

Rozpoczynasz przy zwłokach młodej dziewczyny. Zabierz torebkę leżącą przy jej nogach i zmykaj stąd jak najszybciej. Przeszukaj torebkę i w wolnej chwili przeczytaj pamiętnik. Odszukaj troje otwartych drzwi w alei równoległej do głównej. Przeszukaj beczki i zabierz linę (SEIL) i ochłap.

Zapamiętaj drzwi z drabiną. Beczkę stojącą na ulicy zignoruj. Udaj się na przystań (BRETT). Otwórz drzwi bez kłódki i weź deskę (PLANK). Wróć do drabiny (5) i wejdź na dach. Zawiąż linę wokół komina, połóż deskę pomiędzy budynkami, opuść się do okna, a potem udaj się na dół, do sklepu krawieckiego (TAILORS SHOP). Zabierz trochę ubrań i przebierz się.

Dotrzyj do biura prawniczego na piętrze (czerwona plakietka na drzwiach). Zabierz list i klucz oraz mapę. Teraz przejdź do budynku obok. Otwórz drzwi na dole i zabierz ołówek z lady i oba klucze z haków. Otwórz dziennik i użyj ołówek na górnej części prawej strony. Zejdź drabiną na dół. Wyjdź na ulicę, idź w lewo, a następnie pierwszą w lewo idź do końca prosto i do drzwi w prawo. Z apteki zabierz fiolkę z proszkami nasennymi (SLEEPING PILLS). Włóż je w ochłapy. Udaj się do beczki stojącej na ulicy (przy 9), wejdź na nią i rzuć psu mięso. Otwórz zasuwkę i wejdź do środka. Znajdź gwizdek i szpadę (WHISTLE i SWORD). Odsuń ubrania, otwórz sejf i zabierz zegarek. Idź do knajpy pod Czarnym Bykiem (BLACK BULL TAVERN – 7) i pogadaj z barmanem. Wypytaj go o Pimpa i pokaż mapę. Potem porozmawiaj z Pimpem, a następnie zaproponuj mały biznes gościowi przy barze. Stracisz zegarek, ale zyskasz klucz i książkę adresów (obejrzyj ją od razu). Zapamiętaj adres Molly i skonfrontuj go z mapą z biura prawnicze-

go. Z jej mieszkania zabierz i przeczytaj list z kominka.

Udaj się do SHIP TAVERN (12). W rozmowie z barmanem wspomnij o zabawie (ENTERTAINMENT), oraz przyjmij herbaciane zlecenie (dostaniesz łom). Po wyjściu z baru idź w prawo, spójrz w przecznicę, odwróć się w lewo, gwizdnij i gnaj przed siebie ile tchu w piersiach. Udaj się do drzwi, za którymi znalazłeś deskę i otwórz następne. Po znalezieniu skrzynki z herbatą, użyj łom. Oddaj zdobycz barmanowi, w zamian otrzymasz klucz do ostatnich drzwi. Tam właśnie spotkasz Molly. Po krótkiej rozmowie będziesz mógł zmierzyć się z Kubą.

Wchodząc na przystań obróć się w prawo i rozpocznij walkę. Kuba jest bardzo aktywny i naklikasz się trochę, nim go pokonasz. Co za walka!, ale i tak okażesz się lepszy.

MINE

Rannemu górnikowi (za tobą) zabierz zapalniczkę (LIGHTER) i śrubokręt (SCREWDRIVER). Cofnij się o krok i weź rozpylacz (CHEMICAL SPRAYER). Używaj go jako broń opcją USE. Jeden strzał wystarczy, również na rośliny.

Nim wejdziesz w pierwszą alejkę po lewej, spryskaj roślinkę. Z (D) weź kilof (PICKAXE), z (C) gaz (GAS BOTTLE) i maskę spawacza (WELDING MASK). Przy (E) zeskrob dwa razy ze stempla węgiel (CHARCOAL). W (F) znajdziesz szufelkę (SHOVEL). Idź do generatora (G), a potem przez (O) i (N) do wyjścia. Przy ostatniej roślince powinno skończyć ci się paliwo w broni. Wróć do (4), stań na wprost generatora, odkręć dolny zawór, a gdy benzyna zacznie wyciekać, kliknij na broń i wybierz opcję FILL. Szybko zamknij zawór. Z punktu (2) weź PIP PROP. Idź do (X) i stań tak, abyś widział skrzyżowanie. Rzuć PIP PROP. Obróć się o 180 stopni i oddalając się od rzuconej belki, a zarazem unikając wagonika, skręć w przecznicę po prawej. Spryskaj roślinki i idź do punktu (7).

Na słupie po lewej znajdziesz kabel. W punkcie (13) uważaj na roślinkę w mroku – znaj-

HORRORSOFT'93
1MB AMIGA
ROLE-PLAYING
95% 75% 80%
AMIGA

Michael Jackson in action, Amiga

W kopalniach, Amiga

dziesz wiertło (DRILL), a po lewej, gdy znajdziesz hol, użyj opcji FEEL. Z lokacji (8) weź spawarkę (WELDING TORCH), a z (12) narzędzia (TOOLKIT) i chusteczkę (HANDKERCHIEF) po przeszukaniu inżyniera. Po wyjściu z tunelu przeszukaj wagonik (X) i weź drąg (IRON BAR). Skieruj się do punktu (9), weź leki (MEDICAL KIT) oraz klucz i chusteczkę po przeszukaniu zwłok. Idź do (15), kliknij na PADLOCK i wybierz CUTOFF.

Porozmawiaj z trzema osobami od prawej, ale nie pozwól, by lekarka przyłączyła się do ciebie. W pomieszczeniu (11) znajdziesz detonator i 12 lasek dynamitu. W pomieszczeniu (10) dwie kamizelki (PROTECTIVE SUIT), trzy maski (GAS MASK), dwa MOLOTOVIS i dwie butelki (GLASS BOTTLES).

Pełne butelki użyj, by uzupełnić swoją broń. Wracając do więźniów (15), napełnij DRILL przy generatorze (4). Kliknij na WĘGIEL, a gdy pojawi się rączka, przenieś ją na chusteczkę. Tak otrzymane filtry włóż do masek gazowych. Daj żołnierzowi kombinezon, maskę, 8 lasek dynamitu, kabel, detonator, wiertarkę i wiertło. Ty też załóż kombinezon i maskę z filtrem. Idź do (16). Do pomieszczenia z wielookim wejdź uzbrojony. Rozpocznij walkę i oślep paskudę. Podchodząc do ścian pomieszczenia, ładunki wybuchowe zostaną automatycznie założone. Idź po panią doktor i przyłącz ją do drużyny. Wróć do punktu startu (1). Daj lekarce twój rozpylacz (pierwsza opcja). Odejdź o krok, a następnie wróć i porozmawiaj z leżącym w rogu profesorem. Otrzymane antidotum zanieś choremu elektrykowi (trzeci więzień), ale pamiętaj, by zabrać rozpylacz. Wróć do windy, odbezpiecz drzwi (kliknij na górze obrazka) i zamknij je (CLOSE). Popatrz na panel kontrolny, użyj detonator, naciśnij górny guzik i OPERATE. Wspaniale!

GRAVEYARD

Przed wejściem na cmentarz musisz wiedzieć, że aż roi się tam od Zombies gotowych posiekać cię na drobne kawałki. Te tutaj to tylko część armii złego Vladimira, która ochrania go i pomaga mu w przeprowadzeniu jego podstępnego planu. Ponieważ Zombies nie są tak naprawdę żyjącymi stworami, zabicie ich jest trudne. Najlepszym wyjściem będzie próba odcinania im rąk, które są najbardziej niebezpieczną częścią ich ciała. Gdy to ci się uda, zabierz się za odcinanie im głów, co z pewnością popsuje im dzień.

Idź do (1) i znaleziony tam sierp (SICKLE) użyj jako broń. Jak tylko znajdziesz wyłamany pręt (IRON RAILING), idź do grobowca (ANTESTRS TOMB – 5) – jest od tyłu wyłamany, więc otwórz go prętem i wejdź do środka. Wymień poglądy z truposzami, pomijając trumnę z prawej. W punkcie (3) obszukaj martwą dziewczynę i wyjmij jej serce. Jeśli teraz użyjesz kryształową kulę, twoje HP wzrośnie do maksimum (nie używaj przy wysokim HP). Z (2) zabierz drewniany kołek (WOODEN STAKE) używając opcji SHARPEN. Idź do kościoła w lewym dolnym rogu mapy. Podejdź do ołtarza, a gdy pojawi się nietoperz, użyj kołek. Z ołtarza zabierz chleb. Spójrz w lewo, przy głowie statuy jest GREASED NECK. Użyj TWIST, a pole siłowe przy drzwiach zniknie. Wróć do grobowca (5) i użyj kulę. Właśnie otrzymałeś czar zwycięstwa. Wróć do kościoła i nim wejdziesz na górę, jako aktualną broń ustaw dłoń. By wygrać, wystarczy dotknąć FINAL WITCH.

Załóż amulet i wejdź do ostatniej odsłony. Natychmiast rzuć ampułkę i zabierz kuszę (po lewej). W chwili, gdy wiedźma chwyci się za kikut, użyj kuszę, a gdy upadnie, dokończ dzieła sztyletem. I już po strachu. Po powrocie do domu wuja, spójrz na swego brata Alexa leżącego w rogu i użyj pierścień.

Zigiware

KS Cz. 2

KNIGHTMARE

Zapluty karzeł re(d)akcji, Amiga

KNIGHTMARE jest klasyczną grą role-playing, przeznaczoną jednak dla najwytrwalszych. kluczem do sukcesu jest właściwe rozpoczęcie tej gry. Idealnym układem jest ustawienie samuraja i gladiatora na przodzie i wspomożenie ich podążającymi z tyłu czarnoksiężnikiem i księdzem. Owady i wampiry potrafią rzucać czary, podczas gdy trolle i orkowie są wspaniali w walce. Nie zapomnij pomieszać czarodziejskie różdżki i broń, rozdając je poszczególnym postaciom. To umożliwi im zwiększanie swoich umiejętności i zdolności, zawsze jednak pamiętaj o ich podstawowych cechach. Rodzaj broni jest ściśle związany z charakterem postaci. I tak, noże o trzech ostrzach (znalezione podczas wykonywania pierwszego zadania) należą się samurajom, scyzoryki podnoszą poziom poszukiwaczy przygód, a noże – gladiatorów.

Najlepszym źródłem pożywienia są króliki. W ogrodzie znajdują się specjalne kwadraty generujące króliki. Złapanie ich i pocięcie zapewni ci dużą ilość smakowitego pasztetu. Wykonując poszczególne zadania musisz zaopatrzeć się w co najmniej tuzin królików na jedno. Gdy zabraknie żywności i siły życiowe twoich postaci spadną do zera, będziesz miał z pewnością bardzo poważne kłopoty. W późniejszych etapach będziesz mógł podreperować uszczuplone zapasy nogami pająków, ale nigdy nie zaniedbuj zgromadzenia odpowiedniej ilości pasztetu.

Toczenie walk jest tu wyjątkowo trudne. Wielu badaczy rozmaitych labiryntów rwie sobie włosy z głowy z powodu olbrzymiej żywotności spotykanych po drodze stworzeń. Przede wszystkim

pamiętaj, że twoje postacie są o wiele szybsze od potworów, tańcz więc dookoła swoich przeciwników, zadając cios w momencie, gdy nie będą jeszcze w stanie zareagować. Odkryłem, że najlepszą taktyką jest zwabienie grupy goblinów (czy innych stworów) i ucieczka korytarzami, w czasie której możesz odwracać się i rzucać zaklęcia lub zadawać szybkie ciosy. Ale jeszcze lepiej jest znaleźć drzwi, zachęcić potwory do podążenia za tobą, a potem trzasnąć w nie drzwiami. To oszołomi stwory na jakiś czas, co da szansę twojej drużynie wykończenia ich trafnymi ciosami. W tym czasie będziesz mógł troszkę odpocząć, ale pamiętaj o kontrolowaniu zapasów.

Twoje właściwe, chociaż czasami z pozoru mało ważne posunięcia, których musisz dokonać aby szczęśliwie przebrnąć przez grę, czynią KNIGHTMARE grą specyficzną. Na przykład źródło życia i śmierci znalezione w pobliżu początku SHIELD QUEST, wydaje się być zupełnie bezużyteczne. Ale zaczekaj tylko trochę, a okaże się bezcenne. Jeśli stracisz któregokolwiek członka twojej drużyny, weź jego serce, udaj się szybko do tego właśnie źródła – twój towarzysz znowu jest żywy.

Zwracaj uwagę na dźwignie na ścianach zwłaszcza, gdy przejdziesz przez łódź – mogą one być warunkiem aktywności różnych rzeczy w dalszych etapach. Więzienie na końcu etapu stwarza niektórym graczom kłopoty – najwyraźniej niezbyt uważnie przeszukiwali zdradzieckie ściany. Skoro już znajdziesz przycisk ukryty w sekretnym przejściu, strzeż się bestii uwolnionej z centralnego pomieszczenia – cofnij się do małego pokoju.

Każdy ostatni przeciwnik na danym poziomie jest wyjątkowo trudny do pokonania. Przygotuj się dobrze i nawet trochę odpocznij przed końcową rozgrywką.

WSKAZÓWKI

Bardzo dokładnie przeszukaj ogród przed wejściem na pierwszy etap (szczególnie zwracaj uwagę na ubrania i zapasy). Aby rozpocząć pierwsze zadanie, musisz rzucić w strażnika kijem. Możesz też trochę się rozerwać – poszukaj domku ukrytego w ogrodzie pośród labiryntu drzew (jest to dosyć trudne i będziesz potrzebował dużo rozumu). W środku domku znajdziesz kredens otwierany za pomocą klucza, zawiera on pozornie bezużyteczną łopatę. Jednak na wszelki wypadek weź ją. Gdy jeszcze raz wejdziesz do ogrodu, będziesz mógł przy pomocy tej właśnie łopaty wykopać trochę fiołków (bardzo smaczne). Ale uważaj – nie kop w pobliżu wody, gdyż łatwo możesz się utopić. Także studnia na drugim poziomie trzeciego zadania nie od razu ujawnia swoje zastosowanie. Ale radzę ci – wróć do niej później.

I jeszcze słowo ostrzeżenia odnośnie łodzi. Bardzo dobrym pomysłem jest ustawienie się w niewielkiej odległości od wody i pozbycie się krążących dookoła żarłocznych rekinów przy pomocy zaklęcia DART. Teraz już możesz spokojnie przeszukać nabrzeże. Możesz tę sytuację podobnie wykorzystać, jeżeli chodzi o plątające się po nabrzeżu trolle. Trzymaj je od siebie z daleka przy pomocy zaklęć, a tylko od czasu do czasu dokonuj raptownych wypadów z mieczem. Cokolwiek się zdarzy, zawsze staraj się nie stracić łodzi, gdyż bez niej śmierć w wodnej otchłani jest pewna.

Zigiware

LISTA ZAKLĘĆ

REM – pomaga drużynie odzyskać status po śnie
FITNESS – regeneruje siły życiowe
RESTORE – regeneruje zdrowie
GLOW – sprawia, że na podłodze ukazują się różne przydatne przedmioty
CLOUD – użyteczne, ofensywne zaklęcie np. przeciwko goblinom
OPEN – otwiera drzwi
DART – poręczne zaklęcie ofensywne
REMOVE – użyte dostateczną ilość razy spowoduje, że zdradzieckie ściany pokryją się mgłą
QUICKEN – znacznie przyspiesza zdolność poruszania się postaci
CONFUSE – wprowadza zamieszanie

ACTIVISION'87
AMIGA
ATARI ST
Na dyskietce? AMIGA 2
ROLE-PLAYING
90% Grafika
70% Dźwięk
80% Miodność

ATOMIA

ATOMIA jest jedną z tych gier, które nigdy się nie zestarzeją. Jej pecetowski pierwowzór nosi tytuł ATOMIX i był jedną z pierwszych gier wykorzystujących VGA w czasach XT i CGA. Wersja na małe Atari ukazała się latem tego roku.

Atrakcyjna oprawa muzyczna to standard dla gier logicznych. ATOMIA posiada bogatą ścieżkę dźwiękową – dwa dynamiczne motywy towarzyszą wyświetlaniu planszy tytułowej oraz rozgrywce. Alternatywnie można wybrać FX (efekty specjalne) – czy atomy rzeczywiście szurają podczas przemieszczania? W zakończeniu zapętla się kilka taktów marsza pogrzebowego, a wpis na listę najlepszych odbywa się przy akompaniamencie szumu morskich fal.

Grafika pełni funkcje czysto utylitarne, wystrój planszy nie rozprasza oka zbędnymi ozdobnikami. Tym niemniej, czytelność atomów i ich wiązań pozostawia nieco do życzenia.

Gra polega na układaniu wzorów strukturalnych cząsteczek chemicznych z atomów pierwiastków rozrzuconych w labiryncie. Atomy są bezwładne i wprawione w ruch zatrzymują się dopiero po napotkaniu przeszkody, którą może być ściana labiryntu lub inny atom. Struktura danej molekuły pokazana jest na ściągawce w lewym dolnym rogu ekranu. Poszczególne atomy nie są na schemacie opisane, ich miejsce we wzorze wynika z układu wiązań. Ponieważ pole gry jest dwuwymiarowe i atomów nie

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

PART ONE – The Yolkfolk Village

Po krótkiej przerwie dla złapania oddechu, czeka nas ciężka wyprawa po Kryształowym Królestwie. Tym razem poprowadzimy was krok-po-kroku, gdyż będzie to w tym przypadku bardziej naturalna forma. Gra ma cztery etapy, które musisz przechodzić po kolei.

1. WIOSKA YOLKFOLK

Wspinaj się aż do chaty Denzila (DENZIL'S HUT), skocz w lewo z krawędzi – wylądujesz na chmurze. Skacz szybko dalej w lewo, bo w przeciwnym wypadku spadniesz. Po drugiej stronie porwij śrubokręt i orzeszki wróć do chaty Denzila. Porozmawiaj z Denzilem – weźmie od ciebie śrubokręt, a ty weź klucz francuski.

Idź cały czas w dół i na prawo, daj orzeszek słoniowi, dalej idź w prawo i użyj klucz na generatorze. Idź w lewo i skocz w prawo do Daisy, wejdź przez okno i weź bat. Teraz idź w górę do wioski i wejdź do chaty w prawym rogu (DORA'S KITCHEN). Porozmawiaj z Dorą i weź ciastko. Wróć do słonia i daj mu orzeszek, weź parasol i idź w prawo aż do wodospadu.

Wejdź do groty i porwij diament, potem idź do studni i użyj diament. Pojawi się dżin – wypowiedz życzenie. Wróć do chaty Denzila i weź okulary, wyjdź i dwukrotnie wskocz na najbliższe platformy – powinieneś znaleźć się na górnej środkowej platformie w wiosce. Skocz prosto w górę, po prawej zobaczysz platformę, na którą masz wskoczyć. Umieść Dizziego na lewej krawędzi, strzel i przemieścisz się na drugą platformę.

Idź w lewo, skocz do chaty i wejdź do niej. Porozmawiaj z Dylanem i weź gazetę. Wróć do wioski i wejdź do chaty na środku ekranu. Porozmawiaj z Wielkim Dizzym – on przekaże ci wiadomości z gazety.

2. STATEK PIRATÓW

Udaj się w prawo i wejdź do sklepu Grubego Freddiego (FAT FREDDIE'S SHOP). Porozmawiaj z nim – da ci puszkę tuńczyka, wyjdź i idź w prawo. Wrzuć puszkę do wody i porozmawiaj z delfinem. Wskocz na jego grzbiet – delfin zabierze cię do statku. Wspinaj się w górę i porozmawiaj z kapitanem Beardy. Właź po maszcie, aż osiągniesz żagiel rufowy, weź kasetę, idź w prawo do krawędzi i skocz w prawo (trzymaj joystick w prawo, aż wylądujesz).

Teraz wpinaj się po maszcie aż osiągniesz bocianie gniazdo, weź BLU-TAK i zejdź. Umieść kasetę przy drzwiach, idź w prawo na dziób i weź piłę. Idź w lewo na przedni pokład, wyjdź na maszt, weź koło sterownicze, zejdź i idź do sterówki. Użyj BLU-TAK na podstawie koła. Idź w prawo pod maszt, weź kasetę i wejdź przez drzwi. Musisz znaleźć deskę (nie bierz niczego innego). Gdy to zrobisz, znajdź uszkodzenie w statku, użyj na dziurze deskę.

Wyjdź po drabinie z prawej, idź w lewo i weź igłę z nitką. Wróć do miejsca, gdzie znalazłeś deskę. Weź prześcieradło z łóżka kapitana. Wychodząc weź nożyczki. Idź w lewo do kapitana, wyjdź na maszt, skocz z prawej krawędzi (joystick cały czas w prawo), wyjdź na maszt. Musisz poprzecinać wszystkie węzły tak, aby łódka spadła. Zobaczysz w niej dziurę, podejdź do niej i strzel – załatasz ją, jeśli masz igłę z nitką, prześcieradło i nożyczki.

Teraz idź do kapitana i porozmawiaj z nim. Zejdź po łańcuchu, wskocz na grzbiet delfina, który zabierze cię z powrotem na molo. Wejdź do sklepu Grubego Freddiego, na górę po schodach i wyjdź przez okno. Skocz w prawo, prawo, prawo, lewo, prawo i weź super klej. Skocz cztery razy w lewo, użyj nożyczek na hamaku, porozmawiaj z Dozym i weź flagę. Teraz wróć na molo, pozwól delfinowi zanieść cię do statku.

CODEMASTERS'93

COMMODORE AMIGA

Ile dyskietek? AMIGA 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

85% Grafika 90% Dźwięk 90% Mindność

PART THREE – Desert Island

można obracać, kształt połączeń jest jednoznaczny.

Warto zastanowić się nad taktyką w ATOMII. Połowa sukcesu to wybór właściwego miejsca, w którym zacznie się układać cząsteczkę. Zwykle początkowe ułożenie atomów od razu sugeruje rozwiązanie. Szczegółowa część gry, tj. przesuwanie atomów, ma swoje proste schematy – po ich rozpracowaniu świat stoi otworem.

Niebagatelnym czynnikiem jest upływ czasu, którego limit nie pozwala na popełnienie wielu błędów. Ilość czasu przewidziana na rozwiązanie zależy od poziomu trudności planszy. Dopuszczalne jest trzykrotne przekroczenie limitu, potem zabawę trzeba rozpoczynać od początku.

Co kilka plansz następuje prosty przerywnik pod nazwą MOLEKUŁA: TRENING. Zadanie polega na ułożeniu karafek z winem według podanego wzoru. Nota bene wino też składa się z atomów.

Okładka ATOMII, na której widnieje podobizna Alberta Einsteina, sugeruje co najmniej budowanie bomby wodorowej. Po przećwiczeniu wszystkich plansz odpowiednią ilość razy, można nawet zapamiętać wzory strukturalne niektórych związków.

Master

3. PUSTYNNA WYSPA

Idź w prawo, weź latarkę i dalej w prawo. Skacz na platformy, aż znajdziesz parę płetw i wtedy zejdź na dół. Idź w prawo na nabrzeże, weź pudełko, idź w prawo, wyjdź na zieloną pakę przy łódce i zostaw pudełko. Wskocz na pudełko – teraz możesz wskoczyć na dach. Idź w lewo i weź butlę z tlenem. Pójdź w prawo i wskocz do wody. Popłyń w dół do groty. W grocie zostaw butlę i płetwy.

Od tego momentu napiszę tylko co robić: W górę, w lewo, w górę, w prawo, w dół, weź kilof, w górę, w lewo, w dół, w lewo, weź szpilkę, w dół, w lewo, w górę, w dół, w lewo, stań przy ścianie za Joe i użyj kilof. Weź kilof, zostaw szpilkę przy Joe, idź w prawo, w górę, w dół, w prawo, w górę i w prawo. Zostaw latarkę, weź płetwy i butlę, wskocz do wody, popłyń z powrotem w górę. Następnie idź w lewo do rurociągu, stań na jego szczycie i użyj kilof. Zostaw kilof, idź w lewo, wskocz do wody i jeszcze raz popłyń do groty.

Tam zostaw płetwy i butlę a Nweź latarkę. Teraz w górę, w lewo, znowu w górę, w lewo, w dół, w lewo, przeskocz nad dziurą, w prawo. Teraz zostaw latarkę, weź płetwy i butlę, a następnie popłyń na wybrzeże. Idź w lewo do rurociągu, użyj kanister na rurę, idź w lewo do windy. Przy windzie użyj kanister, potem weź kanister, przyciśnij guzik i zostaw kanister. Wróć na wybrzeże i znowu popłyń do groty. Zostaw tam płetwy i butlę, a weź latarkę, płyń w górę, w lewo, w górę, w lewo, w dół, znowu w lewo, przyciśnij prawy guzik windy.

Teraz w dół, idź do pokoju skarbów i połóż skarby na windzie. Porozmawiaj z Joe, przyciśnij guzik windy, weź szpilkę. Idź teraz w prawo, w górę, w dół, w prawo, w górę, jeszcze raz w górę, w prawo, w górę, w lewo, w dół, przyciśnij lewy guzik. Zgrabnie przeskocz przez dziurę, idź w prawo, w górę, w prawo, w dół, w prawo, w dół. Tutaj zostaw latarkę a weź płetwy i butlę – płyń na wybrzeże. Tam zostaw wszystkie rzeczy i idź w lewo do windy.

Porozmawiaj trochę z Joe, weź plaster, wróć na wybrzeże i użyj plaster na pontonie. Weź butlę i użyj na pontonie, wróć do windy i zabierz skarby. Idź do pontonu i wsadź do niego skarby, weź wiosło i użyj go.

4. LODOWY PAŁAC

Porozmawiaj z facetem, wejdź do labiryntu i podążaj nim. Masz trzy minuty aby znaleźć diament i wyjść. Po wyjściu daj diament facetowi, a dostaniesz spadochron. Wejdź znowu do labiryntu – będzie tam specjalna droga, którą musisz iść aż do końca. Tam zostaw spadochron i wróć, aby zabrać skarby. Wejdź w ślepą odnogę i połóż skarby na miotaczu kamieni. Weź spadochron i wskocz na miotacz kamieni. Teraz wejdź do Lodowego Pałacu, skocz do góry na lodowy most i przejdź nim.

Wskocz następnie na lodowy blok, idź w prawo wysokim lodowym mostem i weź solniczkę. Wróć wysokim lodowym mostem, idź w dół, przejdź lodowym mostem, idź w prawo a potem w dół. Zobaczysz teraz zamarzniętą koronę, użyj solniczkę i weź koronę. Idź teraz w lewo do wyjścia z pałacu i wyjdź z niego. Idź do kryształowego ogrodu, wrzuć lodowy blok do wody, następnie weź drewniany kielich.

Wróć do pałacu, wskocz znowu na lodowy most i przejdź nim. Wejdź do świętego ołtarza, zostaw tam drewniany kielich i koronę, wróć lodowym mostem. Idź w lewo i wskocz na szczyt północnej baszty. Potem idź w prawo do wielkiej skoczni i skocz. Pozwól spadać Dizziemu prosto w dół, złap tylko miecz, gdy go zobaczysz. Na ziemi idź w lewo i wejdź do pałacu.

Znajdź swoją drogę powrotną do lodowego mostu i wejdź do świętego ołtarza. Zabierz stamtąd drewniany kielich i koronę (przedtem wyrzuć spadochron) i umieść je we właściwym porządku.

Zigiware

FORMULA ONE GRAND PRIX

OOOOPS!

Chochliki drukarskie (a może wirusy, kto wie?) spowodowały w poprzednim numerze małe zamieszanie z okazji opisu FORMULA ONE GRAND PRIX. Zgadza się wszystko oprócz tego, że wydrukowany został opis... GRAND PRIX UNLIMITED. Gry te są wprawdzie zbliżone, ale z przeprosinami i dla porządku publikujemy opis FORMULA ONE.

Kursory służą do przemieszczania się na początek wyścigu (góra) i na koniec stawki (dół). F1-F5 to klawisze pomocnicze ułatwiające jazdę, (np. F4 wyznacza białą linią trasę twojego optymalnego przejazdu).

Stając do zawodów Formuły możesz zdecydować się na jednego z 35 kierowców biorących udział w wyścigu, lub stworzyć swojego własnego uczestnika wraz z całą załogą i wybrać dla nich barwy „stajni". Rzeczywiste zawody odbywają się na 16 trasach, które w grze zostały bardzo dokładnie odwzorowane z istniejących. Każdy etap poprzedza szczegółowa mapa trasy, okrążeń, ukształtowanie terenu oraz inne potrzebne dane (np. profile zakrętów, propozycje najodpowiedniejszych biegów na poszczególnych zakrętach lub prostych, informacje o lotnych etapach).

W oryginalnym wyścigu kierowcy albo mają do przejechania nieco mniej niż 100 mil, albo mają ograniczony czas. W naszych warunkach taki wybór jest raczej nierealny. Zamiast tego gracz może zredukować do 10% w stosunku do oryginału liczbę okrążeń oraz przejechać tylko wybrany odcinek trasy. Aby mieć ogólne pojęcie o tym, jak odbywają się takie zawody, gracz może wybrać jedną trasę dla treningu, samotnie lub z udziałem innych samochodów.

Po wybraniu samochodu każdy może tak ustawić niektóre urządzenia i opcje, aby jak najlepiej odpowiadały jemu i wymogom trasy. Jeżeli jesteś nowicjuszem, rozsądniej będzie przełączyć się na automatyczne hamulce F1 i automatyczną skrzynię biegów F2 (automatic brakes, automatic gears). Istnieje także możliwość ustawienia korektora kierunku F3 (spin correction), który jest nieocenioną pomocą przy wszelkich poślizgach – odwróci cię zawsze we właściwym kierunku i unikniesz tego, co mnie zdarzyło się nie raz: jazdy pod prąd. Opcja NO CRASH FEATURE oznacza, że jesteś praktycznie niezniszczalny i możesz wychodzić cało nawet z najgroźniej wyglądających kolizji. Ponadto wskaźnik kierunku F4 (best line indicator) może wyznaczyć ci za pomocą kropkowanej linii na drodze właściwy sposób wchodzenia w szczególnie zdradliwe zakręty czy wiraże.

Gdy będziesz miał już za sobą kilka etapów z zastosowaniem powyższych ułatwień, i gdy będziesz już z większą precyzją kierował samochodem, komputer będzie stopniowo wyłączał poszczególne wspomagające opcje aż do momentu, gdy będziesz zdany tylko na własne umiejętności.

Możesz wybrać odpowiedni zestaw opon z proponowanych sześciu, tak, aby najlepiej odpowiadały one panującym warunkom drogowym. Istnieje także możliwość zmiany naporu na samochód, poprzez zmianę kąta ustawienia spoilerów. Jest to wyjątkowo przydatne przy pokonywaniu ślimaczących się kierowców.

Czas na WIELKI WYŚCIG. O pozycji startowej samochodu decyduje czas osiągnięty w eliminacjach. Naturalnie, pozycja czołowa byłaby idealną, ale przy kontrolowanych przez komputer pięciu autach, jest ona praktycznie nieosiągalna. Jeśli zdecydujesz się na przeskoczenie kwalifikującego wyścigu, zostaniesz automatycznie umieszczony na tyłach stawki. To oczywicie może zniweczyć twoje plany szybkiego zakończenia wyścigu, ale jeśli zamierzasz spróbować swoich sił i przedzierać się przez całą stawkę – jest to dobra okazja.

Gra oferuje możliwość rzucenia okiem na wyścig nie tylko zza kółka. Można sprawdzić, gdzie aktualnie znajdują się twoi rywale, przeskakując z samochodu do samochodu. W tym czasie komputer przejmuje kontrolę nad twoim autem tak, że nie istnieje niebezpieczeństwo wypadnięcia z trasy, zderzenia czy też wpadnięcia w wiwatujący tłum kibiców. Możesz też obserwować wyścig z wielu innch punktów widzenia, które mogą okazać się wyjątkowo przydatne, np. przy pokonywaniu bardzo ostrych zakrętów. Pominięto jedynie możliwość spojrzenia z góry, co z pewnością nadałoby grze jeszcze jeden wymiar i nieco ją ułatwiło.

Godny uznania jest fakt, że 16 tras zostało oddane z największą dokładnością i dbałością o szczegóły. Każde drzewo, każda tablica ogłoszeń, każdy zakręt i każda prosta znajduje się tam, gdzie powinna. Twórcy zadali sobie wiele trudu marnując dziesiątki kaset video, by oddać atmosferę wyścigu na prawdziwym torze.

Istnieje też opcja pozwalająca zmniejszyć nieco szczegółowość grafiki, co przyczynia się do nieznacznego zwiększenia szybkości akcji, ale jest to w tym przypadku naprawdę zbędne. gra normalnie wgrywa się wystarczająco szybko, a rozwinięta grafika nadaje grze specyficznej atmosfery.

Zwróć uwagę na ślady opon zostawiane przez zbyt szybko pokonujący zakręt samochód i na ciemniejące wraz z nadchodzeniem zmroku niebo. Deska rozdzielcza jest autentyczna w każdym szczególe, boczne lusterka faktycznie działają (możesz rzucić okiem na zbliżające sie samochody). W przypadku szczególnie dużych kraks, czy też rozbicia się auta, interweniują służby techniczne, usuwając zawalidrogę na pobocze.

Zigiware

Witamy ne przylądku Canavera. Oprowadzę państwa po znajdującym się tutaj ośrodku lotów kosmicznych. Tu właśnie mają miejsce największe i najbardziej spektakularne osiągnięcia ludzkiej rasy, jakie tylko dokonały się w dziejach. Teraz przekraczamy bramę główną. Po prawej stronie widzą państwo budynki administracji i kierownictwa bazy. Po lewej widzimy muzeum oraz budynki personelu naukowego obsługującego poszczególne programy kosmiczne: Mercury, Gemini, Apollo... Przed państwem rozciągają się tereny przeznaczone do treningu astronautów. Mamy tu m.in. plac prób lądownika księżycowego, hale do treningu pilotażu, dokowania czy nawigacji. Dalej, na prawo, olbrzymi teren zajmuje nasz ośrodek badań naukowych, w których konstruowane i doskonalone jest całe wyposażenie konieczne do lotów kosmicznych: rakiety nośne, satelity i próbniki, kapsuły orbitalne, skafandry kosmiczne itp. Z lewej olbrzymi budynek zawiera hale montażowe, gdzie dokonuje się przeglądu i ostatecznego montażu elementów rakiet i zabieranego wyposażenia. Stąd gotowa rakieta przewożona jest do jednej z widocznych na horyzoncie wyrzutni. Najbliżej wyrzutni, niemal niewidoczny, znajduje się bunkier dowodzenia i kontroli. Przejdźmy teraz do zwiedzania poszczególnych budynków...

Jankesi przed startem, PC

Jankesi podczas startu, PC

Jankesi po starcie, PC

Z ruskimi podobnie..., PC

DO RZECZY

Powyższy tekst z pewnością mógłbyś usłyszeć w trakcie zwiedzania dowolnego kosmodromu na świecie (gdyby ktoś cię tam wpuścił!). Po co jednak wybierać się na dalekie wojaże jeśli wszystko można mieć pod nosem... Mowa oczywiście o opracowanej przez INTERPLAY grze BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE. Nie ogranicza się ona oczywiście do zwiedzania portu kosmicznego (Amerykanie tak bardzo na głowę nie upadli), tylko usadza cię wygodnie w fotelu Bardzo Ważnego Faceta Od Lotów Na Razie W Kosmos A Potem I Na Księżyc. Kierować możesz dowolną z dwóch stron: Amerykanami lub Rosjanami.

Konstrukcja gry opiera się na modnej ostatnio mieszance historii, ekonomii i strategii. Do zadań gracza należy sterowanie budżetem programu kosmicznego. Ponieważ wyścig w kosmos był spowodowany głównie ambicjami obu supermocarstw, tak więc ocena twojej działalności jak i wielkość budżetu nie zależą od czynników obiektywnych, tylko od zdobytego prestiżu. Jego wielkość zależy od udanych misji kosmicznych. Najwięcej uzyskujesz wykonując misję jako pierwszy, ubiegając w tym swego przeciwnika. Jeżeli zostaniesz wyprzedzony, nie przejmuj się, tylko pomiń tę misję i przerzuć wszystkie środki na przygotowanie następnych.

Zadanie grającego sprowadza się do manewrowania gotówką (liczoną w MB – Mega Bucksach?) między: konstrukcją rakiet, kapsuł załogowych, próbników i innego wyposażenia, ich doskonaleniem poprzez badania naukowe, wreszcie rekrutacją astronautów i wystrzeliwaniem ich w próżnię. Jak to zwykle bywa, ciągle brakuje na to wszystko gotówki. Pamiętaj, że przypływy i odpływy pieniążków są ściśle powiązane z aktualnym poziomem prestiżu, dlatego też nie ryzykuj wysyłając misje o zbyt niskim poziomie bezpieczeństwa. Nic tak nie osłabi twej pozycji jak para zwęglonych trupów w kapsule lądownika ani deszcz różnej wielkości szczątków spadających z nieba po nieudanym starcie.

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

RADY DOBRE I JESZCZE LEPSZE

Do osiągnięcia celu, jakim jest wylądowanie na Księżycu, możesz dojść bardzo wieloma drogami. Co prawda samo lądowanie jest możliwe tylko na dwa sposoby, to jednak zanim je wykonasz, musisz zbierać doświadczenia i testować sprzęt w wielu prostszych misjach. Pierwszą realizowaną misją powinno być wystrzelenie satelity. Ten krok otworzy przed tobą kosmos. W dalszych etapach misja ta jest pomocna przy doskonaleniu nowych rakiet, a przy okazji za każdego satelitę dostaniesz po jednym punkcie prestiżu. Kolejnym etapem powinno być wysłanie w kosmos człowieka, dlatego też nie zwlekaj z rekrutacją astronautów. Może ci się wydawać, że w momencie gdy nie masz jeszcze kapsuły dla załogi, astronauci nie są ci jeszcze potrzebni. Pamiętaj jednak, że ich szkolenie trwa sporo czasu!

Cała taktyka gry uzależniona jest od twojego położenia wobec przeciwnika. Jeśli jesteś bardziej zaawansowany od niego, możesz pozwolić sobie na większą ostrożność i dłuższe „szlifowanie" sprzętu w misjach próbnych.

Nie zaśpij jednak! Ten cwany chytrus z drugiej strony ekranu też kombinuje i jest całkiem prawdopodobne, że wkrótce wypuści jakąś wystrzałową misję. Dlatego, co jakiś czas, sprawdzaj dane z wywiadu (CIA, KGB i te rzeczy). Jeśli natomiast miałeś pecha i pozostałeś w tyle, spróbuj przeskoczyć niektóre etapy by ubiec przeciwnika w wykonaniu kolejnego zadania. Warto ryzykować, aby tylko być pierwszym! Kopiowanie posunięć przeciwnika jest 100% pewną drogą do klęski. Jeżeli komputer koncentruje się na misjach załogowych, spróbuj szybciej wykonać misje bezzałogowe, wystrzeliwując próbniki w kierunku wszystkich planet jakie ci się nawiną pod rękę (pod radioteleskop?). Sukces tych misji może znacznie powiększyć twój budżet. Pamiętaj jednak, że misje te to tylko boczna ścieżka, główna droga prowadzi na Księżyc!

OKO I UCHO

Mimo, iż autorzy rzeczywiście nameczyli się solidnie, aby pogodzić atrakcyjność gry z jej wiernością historyczną, to wydaje się iż pierwszej z nich nie wyszło to na zdrowie. Przy dłuższej grze pewne elementy zaczynają się niebezpiecznie często powtarzać, np. wystrzelenie satelity komunikacyjnego po raz dwudziesty jest już po prostu nudne. Trudno się jednak „przyczepić" do jakiegoś konkretnego błędu. Można powiedzieć, że gra została zrobiona przez solidnych rzemieślników, lecz brakuje w niej tej iskry geniuszu (może szaleństwa?), który wciągnął by gracza już po pierwszych dziesięciu minutach grania. Uwagi te skierowane są wyłącznie w stronę fabuły. Jest bowiem w grze element absolutnie REWELACYJNY. Jest to oprawa graficzno-dźwiękowa. Nie wiem, czy czytają SS aż tak starzy ludzie, aby pamiętać transmisję np. ze startu Columbii. W grze wrażenie jest nawet większe, niż na żywo! Animowane sceny z przebiegu misji kosmicznej są naprawdę niesamowite, a płynące z głośników rozmowy między centrum dowodzenia a kosmonautami dopełniają wrażenia autentyczności.

Aby móc w pełni docenić walory gry, musisz posiadać kolorowy monitor (z VGA) i KONIECZNIE kartę dźwiękową. Gdy będziesz grał na maszynce z monitorem monochromatycznym i głośniczkiem, zapewne znudzisz się nią szybko. Po przesiadce na kolor i SoundBlastera (szczególnie), gra staje się atrakcyjna. Im dłużej w nią grałem, tym stawała się ciekawsza. Mimo to, nadal uważam, że atrakcyjność opakowania (grafika i dźwięk) znacznie przerosła zawartą w niej treść. Poza tym gra wydana jest bardzo starannie, a oprócz dokładnej instrukcji otrzymujesz także obszerną książeczkę o historii lotów kosmicznych.

Pejotl

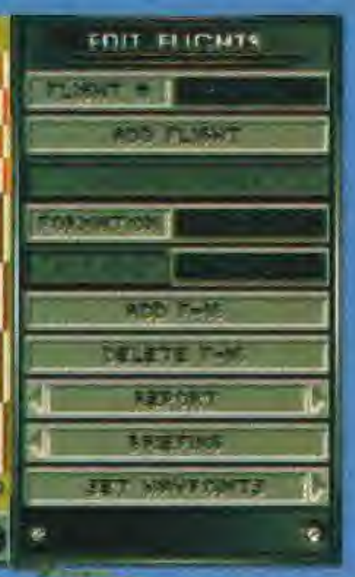
Dystrubutor: IPS Computer Group

Lońka B. – SuperStar, PC

Floryda, panienki i te rzeczy... PC

Bajkonur – miejsce topienia bajek, PC

Ruskie w grzebalnictwie zawsze mieli klasę!



wzięcia udziału w manewrach „Czerwona flaga", przedtem jednak musisz wybrać swój dywizjon. Godło i nazwę dywizjonu wybierasz korzystając z okna z napisem SQUAD oraz z przycisku FORM, jeśli chcesz sformować nowy dywizjon. Klawisz DEACTIVATE rozwiązuje istniejącą jednostkę. Kolejne klawisze służą do przeniesienia się na prawdziwy front. Najpierw musisz wybrać swój przyszły TDW (Teatr Działań Wojennych): Kuwejt, Panamę lub Izrael. Służy do tego przycisk opisany słowem THEATER. Teraz klawisz COMMIT przeniesie cię na miejsce konfliktu.

Uwaga porządkująca: komenda przy której widoczna jest strzałka tylko w lewo (równoznaczna z naciśnięciem ESC) cofa cię ona do poprzedniego menu. Komendy te nie będą opisane w tekście, gdyż ich przeznaczenie jest jasne, a w każdym menu mają one inną nazwę.

RED FLAG

O ile opcja INSTANT ACTION nie wymaga komentarza (po prostu lecisz i strzelasz), to już w przypadku RED FLAG konieczny jest pewien wysiłek umysłowy. Przed lotem musisz ustalić trasę i wybrać cele. Możesz oczywiście skorzystać z gotowych lotów (LESSONS 1-8). Kolejne opcje: NELLIS COMMAND i F-16 PILOTS przeniosą cię do innych menu.

NELLIS COMMAND

Opcja ta pozwala ci na dowodzenie poligonem Nellis. Możesz dowolnie ustawiać pozycje i trasy własnych i wrogich samolotów i sił lądowych. Będziesz miał do wyboru: ENEMY AIRCRAFT – lotnictwo przeciwnika, ENEMY FORCES – siły lądowe przeciwnika, ALLIED AIRCRAFT – własne lotnictwo, ALLIED FORCES – własne siły lądowe oraz REPORT – pokazujący aktualną sytuację.

Po dokonaniu wyboru sił powietrznych będziesz mógł wybrać, jak wiele eskadr ma być w powietrzu (opcje ADD/DELETE FLIGHT), z ilu i jakich samolotów mają się składać (ADD/DELETE AIRCRAFT, typ samolotu: AIRCRAFT i wybór z listy na górze ekranu), wybierasz też formację w jakiej mają lecieć (FORMATION). W przypadku sił lądowych będziesz mógł wybrać drogę przemieszczania się jednostki i zestawić jej skład (TANKS, INF., ARTILLERY itp.). ADD/DELETE ROUTE – wbrew nazwie dodaje/kasuje jednostkę a nie tylko jej drogę ruchu. Komputer sam przydziela jednostce drogę przez oznaczenie punktu początkowego i końcowego. Możesz zmienić położenie tych punktów przesuwając je myszą po mapie. W ten sam sposób zmieniasz trasy eskadr lotniczych.

Trasa lotu składa się z prostych odcinków między kolejnymi punktami (Waypoints). Pierwszy (START) i ostatni punkt (LAND), jak każe logika, powinny wypaść na pasie startowym. Do wyboru tras służy opcja ENEMY/ALLIED WAYPOINTS. Dla każdej eskadry (FLIGHT) mozesz wyznaczyć jej trasę ustalając ilość punktów docelowych (ADD/DELETE WAYPOINTS) i ustalając ich położenie myszą. Dla każdego punktu: wyznaczyć wysokość, szybkość i zadanie dla pilota (ALTITUDE, SPEED, ACTION). Najważniejsze zadania to: CAP – osłona obszaru przed samolotami przeciwnika, INTERCEPT – przechwytywanie samolotów przeciwnika, S AND D – swobodne polowanie, ESCORT – osłona innych samolotów, BOMB – bombardowanie. Rodzaje uzbrojenia możesz wybrać poprzez ENEMY/ALLIED SETUP.

F-16 PILOTS

Opcja ta umożliwia ci poznanie składu personalnego dywizjonu i wybranie pilotów do udziału w bieżącej misji. Komputer sam zestawia skład pilotów (ich nazwiska widnieją pod sylwetkami samolotów) możesz jednak go zmienić. Wybranego z listy (z prawej strony) pilota możesz zamienić z już wybranym przez komputer przez wskazanie sylwetki samolotu, w którym ma lecieć.

Jeśli chcesz się czegoś dowiedzieć o swoich pilotach, wybierz opcję PILOT INFORMATION. Będziesz mógł obejrzeć jakie są ich umiejętności w zakresie: walki powietrznej, bombardowania czy pilotażu, a także poziom zmęczenia. Znajdziesz tu także informacje o ilości odbytych lotów, zestrzelonych samolotów i zniszczonych celów naziemnych. Będziesz też mógł zmienić ich twarze, nazwiska i pseudonimy (CHANGE FACE, NAME, CALLSIGN). Opcja AWARDS pokaże zdobyte przez nich odznaczenia.

Jeżeli decydujesz się już na rozpoczęcie misji, wybierz opcję F-16 ARMAMENT. Możesz teraz uzbroić swój (i nie tylko) samolot w żądane rodzaje uzbrojenia: pociski rakietowe powietrze-powietrze (A-A MISSILE), rakiety powietrze-ziemia (A-G MISSILES), bomby (A-G BOMBS) oraz inne wyposażenie (OTHER STORES) – podwieszane zbiorniki paliwa czy zasobnik z aparaturą do walki radioelektronicznej. Możesz samodzielnie uzbroić wszystkie maszyny podległych ci pilotów, wybierając kolejne eskadry (FLIGHTS) i samoloty (F-16). Do pomocy masz polecenia CLEAR ALL WEAPONS (usuwa całe uzbrojenie) i DEFAULT LOAD (uzbrojenie wybiera komputer).

Aby rozpocząć misję wybierz polecenie TAKE-OFF.

COMMIT

Po wybraniu tej opcji z głównego menu zacznie się prawdziwa walka. Na początku zostaniesz poinformowany o sytuacji ogólnej, ilości pilotów i maszyn jakie masz do dyspozycji, warunkach pogodowych oraz terminie otrzymania zaopatrzenia i posiłków. Po przewinięciu komunikatów na ekranie zobaczysz mapę terenu operacji już z zaznaczonymi danymi dla pierwszej (lub kolejnej) operacji. Jej opis znajdziesz w oknie z prawej strony. Do wyboru masz tu tylko dwie istotne opcje:

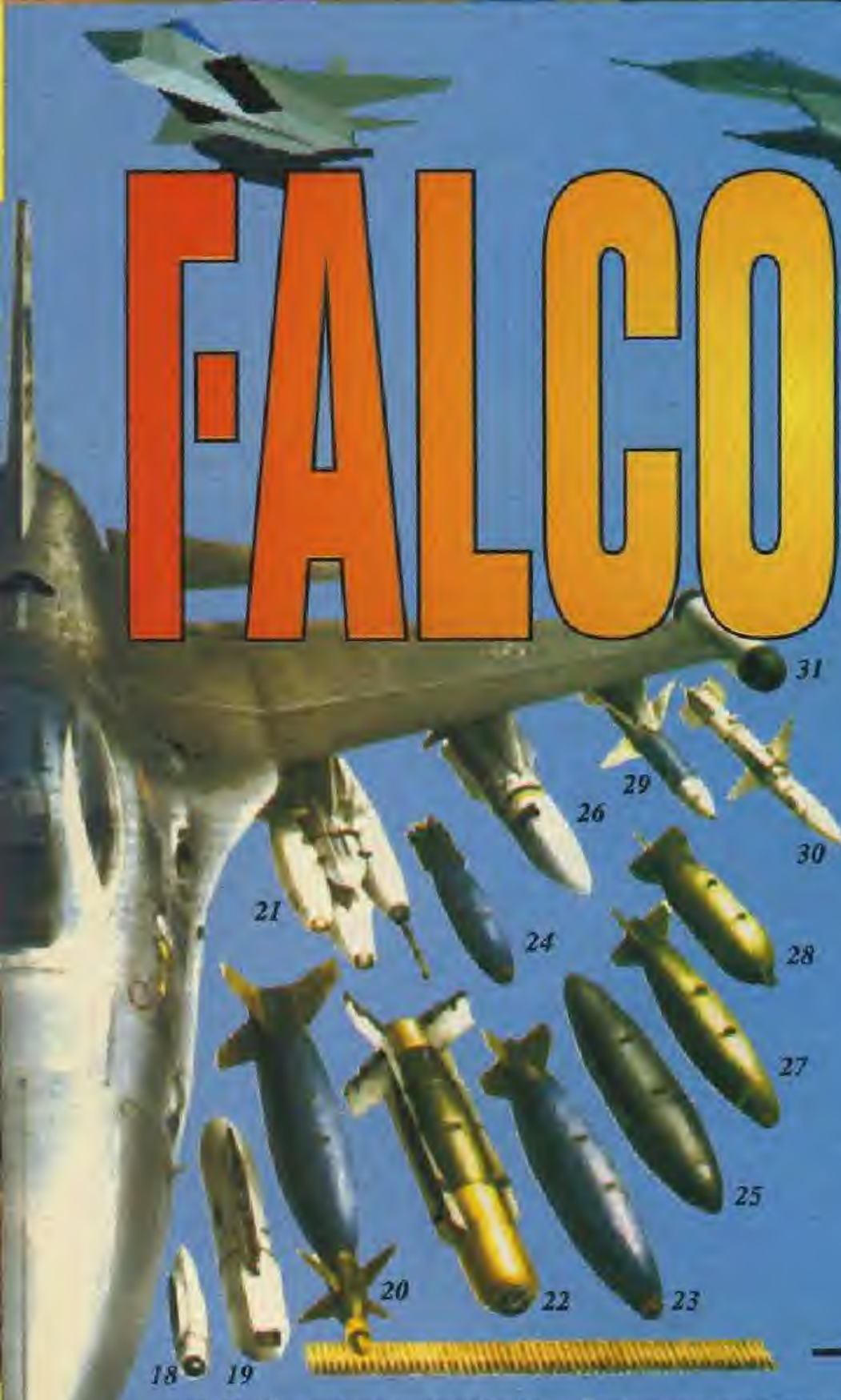
REPORT – możesz obejrzeć: aktualny stan kampanii (CAMPAIGN STATUS), stan zaopatrzenia (SUPPLY STATUS), sylwetki własnych/wrogich samolotów i pojazdów naziemnych (ALLIED/ENEMY AIRCRAFT, ALLIED/ENEMY FORCES), a także mapę z pozycjami zajmowanymi przez obie strony.

EDIT FLIGHTS – ta opcja rozpoczyna ciąg czynności związanych z zaplanowaniem i wykonaniem

Myśliwiec GENERAL DYNAMICS F-16 został wykorzystany już w niejednej grze. Pomijając wydanego niedawno STRIKE COMMANDERA, warta uwagi jest wydana w zeszłym roku przez SPHERE gra FALCON 3.0. Jest ona kontynuacją poprzednich dwóch gier FALCON, firmowanych przez SPECTRUM HOLOBYTE. Warto dodać, że w ostatnim okresie ukazały się dwie nakładki, zmieniające FALCONA w gry: MIG-29 FULCRUM i A-10 WARTHOG.

Po uruchomieniu gry zobaczysz przed sobą widok centrum dowodzenia. Korzystając z wyznaczonych na ekranie pól, czy to w postaci ekranów czy podświetlonych przycisków, możesz wywoływać wszystkie opcje programu. U góry z lewej strony znajduje się okno z napisem „C:\", jest to wyjście do DOS'u. U góry z prawej coś dla niecierpliwych amatorów czystej nawalanki – opcja INSTANT ACTION. Przeniesie cię ona, bez zbędnych wstępów, od razu na pole walki. Kolejne opcje oznaczają: CONFIG – konfiguracja, zarówno poziomów trudności i szczegółowości symulacji jak i warunków pracy programu (podopcja SYSTEM SETUP). ACMI to miejsce gdzie możesz odczytać zapisaną wcześniej kampanię. COMMS – opcja przeznaczona dla posiadaczy modemów. RED FLAG – przeniesie cię na poligon Nellis w celu

F-ALCON 3.0



1. AIM-9L SIDEWINDER
2. AIM-9J SIDEWINDER
3. DURANDAL – pocisk do niszczenia pasów startowych
4. AIM-120 AMRAAM
5. WASP mini rakieta powietrze-ziemia (prop.)
6. ORPHEUS zasobnik rozpoznawczy (tylko w siłach Holandii)
7. PENGUIN Mk3 pocisk przeciwokrętowy
8. Bomba kasetowa
9. ALQ-131 ECM zasobnik zakłócający
10. Bomba atomowa
11. GEPOD 30 mm działko w zasobniku
12. AGM-109 MRASM pocisk manewrujący (prop.)
13. SUU-25 flary
14. AGM-45 MAVERICK kierowany telewizyjnie lub na podczerwień
15. SUU-20 zasobnik ćwiczebny
16. LAU zasobnik z rakietami niekierowanymi
17/18. elektro-optyczny lub radarowy zasobnik rozpoznawczy (prop.)
19. ATLIS II zasobnik elektroniczny (w fazie prób)
20. PAVEWAY bomba naprowadzana laserowo
21. Mk 82 – bomba 227 kg
22. HOBO bomba „inteligentna"
23. Mk 84 – bomba 907 kg
24. Mk 82 – bomba Snakeye
25. Dodatkowy zbiornik paliwa
26. AGM-78 Standard ARM pocisk przeciwradarowy
27. Mk 83 – bomba 454 kg
28. Mk 117 – bomba 340 kg
29. AGM-45A Shrike pocisk przeciwradarowy
30. AGM-88 HARM pocisk przeciwradarowy
31. zasobnik z wykrywaczem radaru (prop. dla wersji dwumiejsc. Wild Weasel)

Niewidzialna czarna dziura lotnictwa, PC

misji. Po jej wywołaniu ustalasz liczbę eskadr i ich skład (max. 8 samolotów). Teraz wywołaj opcję EDIT WAYPOINTS, aby zaplanować trasę przelotu i zadania w poszczególnych punktach. Następnie wybierz opcję ASSIGN PILOTS dla przydzielenia do eskadr odpowiadających ci pilotów. Przedostatnim krokiem jest wywołanie opcji LOAD ARMAMENT i załadowanie odpowiedniego uzbrojenia. Na ostatku trzeba jeszcze wybrać TAKE OFF i do dzieła!

W trakcie lotu będziesz miał do dyspozycji jeszcze jedno menu, wywoływane klawiszem **ESC**. Zawiera ono trzy pozycje: FILE, CONTROL i OPTION.

Opcja FILE pozwala ci zrezygnować lub zakończyć misję (ABORT MISSION, END MISSION), rozegrać ją od początku (REPLAY), a także zrezygnować z gry (QUIT TO DOS).

Opcja CONTROL umożliwia ci wybór sterowania grą (joystick lub klawiatura), zaś OPTION umożliwia ci przede wszystkim skonfigurowanie muzyki i obrazu, tak aby dostosować program do możliwości twojego komputera. Możesz tu ustawić: ilość wydawanych dźwięków (SOUND), szczegółowość przedstawianych obiektów i terenu (WORLD DETAIL, TERRAIN), wyłączyć możliwość kolizji z innym samolotem (COLLISIONS), zmienić skalę czasu (CHANGE SCALE), wyłączyć zachmurzenie (CLOUDS), ustawić stałą widoczność horyzontu (HORIZON) czy też siłę efektów związanych z przeciążeniem (G. ONSET).

Owalny & Pejotl

KLAWISZOLOGIA

Enter – zmiana broni
A – pilot automatyczny
B – hamulce aerodynamiczne
C – satelitarna mapa terenu
E – walka radioelektroniczna, czyli zakłócanie radarów przeciwnika. Możliwa tylko z podwieszonym zasobnikiem ECM POD.
F – klapy
G – podwozie
H – kolor HUDa
P – pauza
R – radar
T – następny cel
U – widok z kabiny w górę
W – hamulce kół
**** – ILS
Shift- – Beacon ILS
Shift-Scroll Lock – zbliżenie HUDa
Shift-T – zmiana pory dnia (oświetlenia)
Shift-TAB – kompresja czasu
TAB – wyłączenie kompresji
Ctrl-K – odrzucenie uzbrojenia, oprócz ECM i rakiet Sideewinder
Ctrl-F – odrzucenie zbiorników paliwa
Ctrl-C – odrzucenie ECM
Insert – wystrzelenie flary
Delete – wystrzelenie wiązki pasków metalowej folii
1 – widok twojego F-16 z góry
2 – widok z ziemi
3 – widok z kabiny do przodu
4 – widok z kabiny w lewo
5 – widok z kabiny do tyłu
6 – widok z kabiny na prawo
7 – widok F-16 z kabiny twojego skrzydłowego
8 – widok celu
9 – widok twojego F-16 z tyłu. Kamera porusza się za tobą po twoim torze lotu
0 – j.w. ale kamera umocowana za twoim ogonem
Gdy oglądasz swój samolot, możesz użyć klawiszy F1-F4, pozwalają ci one na:
F1 – zbliżenie do twojego samolotu
F2 – oddalenie
F3, F4 – obrót w płaszczyźnie poziomej
Shift-F3, Shift-F4 – obrót w płaszczyźnie pionowej
Inne klawisze funkcyjne:
F5 – radar włączony z opcją śledzenia celów
F6 – przełączenie radaru na tryb pracy bez śledzenia celów
F7 – przełączenie radaru na tryb obserwacji ziemi
F8 – zmiana zasięgu radaru (10, 20, 40 lub 80 mil)
W trakcie lotów bojowych możesz też wydawać polecenia innym pilotom twojej eskadry. Najistotniejsze z nich to:
Shift-A, Shift-D, Shift-W, Shift-L – wykonanie manewru obronnego (zwrotu) odpowiednio w lewo, prawo, górę lub dół
Shift-E – wydanie zgody na atak, jeśli żąda jej twój skrzydłowy
Shift-Q – polecenie dla twojego skrzydłowego, aby oderwał się od przeciwnika (wyszedł z walki)
Shift-G – polecenie rozluźnienia szyku eskadry (polecane przed walką)
Shift-F – polecenie ścieśnienia szyku eskadry
Shift-H – rozkaz powrotu do bazy
Shift-N – raport z AWACS-a

Strzelanina pod kościołem, PC

Regułą jest, że pierwszeństwo na realizację większości gier „filmowych" ma OCEAN. Jest również regułą, że produkcje te mają charakter czysto komercyjny – są często spłycone, niedopracowane, czy wręcz banalne. Trudno jednak oczekiwać cudów, gdy przychodzi do sztywnej realizacji scenariusza.

Trzeba jednak powiedzieć, że ROBOCOP 3 to już coś więcej, niż wcześniejsze produkty OCEANU. Mamy prawdziwą symulację jazdy samochodem i latania gyropackiem oraz trójwymiarową strzelaninę. ROBOCOP 3 jest grą akcji, gdzie mniej liczy się precyzja, a bardziej szybkość i zdecydowane działanie.

Gra jest możliwa w dwóch wariantach: MOVIE (według fabuły filmu) oraz ARCADE (kilka misji zręcznościowych, jako trening przed MOVIE). Misje przerywane są wiadomościami (dziennik telewizyjny MEDIABREAK), zawierającymi raporty z miasta, wywiady z najemnikami oraz stanowisko OCP w omawianych sprawach. Mało ciekawe fragmenty można pominąć klawiszem ESC.

Pierwsze zadanie to pościg radiowozem za skradzionym samochodem. Niezależnie od postępów pościgu, baza rozkazuje udać się w kierunku wieżowca OCP opanowanego przez terrorystów, by uwolnić funkcjonariuszkę Lewis. Podczas jazdy

należy kierować się mapą, na której białym punktem zaznaczony jest cel podróży.

Wewnątrz budynku znajdują się niewinni cywile, demonstrujący swą niewinność trzymanymi wysoko w górze rękami. Pozostali lokatorzy to uzbrojeni terroryści, do których należy bez zastanowienia strzelać. O miejscu uwięzienia panny Lewis informuje sygnał dźwiękowy – im częstszy, tym bliżej się ona znajduje. Nie trzeba za wszelką cenę jej uwalniać, bo po pewnym czasie zwykle uwalnia się sama.

Drugie zadanie to starcie z oddziałem REHAB w starym kościele. Na dobry początek można wyjść na chwilę przed kościół i rozstrzelać zgromadzonych policjantów. Potem ucieczka. Drzwiami obok ołtarza dostajemy się do katakumb opanowanych przez uzbrojoną bandę zwariowanych punków.

Trzecie zadanie to znów ściganie skradzionych samochodów, ale tak naprawdę, należy znaleźć i zlikwidować szefa REHAB – Mac Daggarta. Do przeszukania jest posterunek w południowo-zachodniej części miasta, lub hotel oznaczony na mapie białą kropką. Tak czy inaczej, oba te budynki należy oczyścić z nieprzyjaznych policjantów wspierających REHAB.

Mac Daggart znajduje się na ostatnim piętrze hotelu. Windę obsługuje się bardzo oryginalnie, bo strzałem w guzik z numerem piętra. O zbliżaniu się do Mac Daggarta poinformuje nasilający się dźwięk. Ale łachudra zawsze zdąży uciec przez okno i zwiewa porwaną z ulicy ciężarówką. Można go gonić, ale najlepiej od razu jechać do budynku japońskiego koncernu, zaznaczonego na mapie białym punktem. Wewnątrz czeka rozprawa z panem Otomo – współczesnym mechanicznym samurajem. Trzeba go zmienić serią ciosów w kupę dymiącego złomu.

Czwarte zadanie rozegra się w powietrzu, dzięki nowemu ekwipunkowi pod nazwą gyropack. Pozyskawszy niecodzienną zdolność latania, Robocop zostaje wysłany w teren w celu zniszczenia ugrupowania czołgów. Drogę na miejsce utrudniać będą trzy śmigłowce, z którymi też trzeba się rozprawić. Własne obiekty widoczne są na radarze jako ciemne punkty – trzeba na nie uważać. Śmigłowce zaznaczone są białymi punktami. Szczególnie natrętny jest ten trzeci, który latając wokół ciebie jest trudny do strącenia.

Po wykonaniu tego zadania czeka ostateczna rozgrywka – starcie z drugim egzemplarzem Otomo. Walka jest trochę trudniejsza niż poprzednio, ale daje się wygrać. Już na koniec Robocop podrzuca bombę wrednemu Mac Daggartowi i obserwujemy malowniczy wybuch.

John Zabiyaka

Współpraca: Paramont, Paweł Tokarz

OCEAN'92

1MB AMIGA
PC VGA, SB

Ile dyskietek? PC/AMIGA 3

ZRĘCZNOŚCIOWA

80% Grafika 70% Dźwięk 80% Trudność

ROBOCOP 3

TAJEMNICA STATUETKI

Ach... Lazurowe Wybrzeże, PC

Monte Carlo, moja miłość, PC

TAJEMNICA STATUETKI firmy METROPOLIS z Wrocławia jest pierwszą polską grą przygodową na komputery IBM PC. Grę otrzymujemy w estetycznym pudełku, wewnątrz którego znajdują się dwie dyskietki HD z programem, kartę rejestracyjną, niekserowalną tabelę z kodami oraz Dziennik Metropolis, datowany na pierwszego października br. Grę trzeba zainstalować na twardym dysku, gdzie po rozpakowaniu zajmuje ok. 3.2 MB.

Na pierwszy rzut oka, TAJEMNICA STATUETKI przypomina wizualnie np. gry COUNTDOWN, AMAZON, gdyż wykorzystuje ten podobny typ menu oraz digitalizowane obrazki. Aby utrzymać niską cenę gry, autorzy zrezygnowali ze scenek animowanych. Oprawa dźwiękowa składa się z różnych odgłosów: zamykania drzwi, wycierania szklanki, itd. Przyznam, że oczekiwałem też jakiejś miłej muzyczki do intro lub krótkiej syntezy mowy w trakcie gry.

Scenariusz gry kojarzy mi się z wiekopomnym HITCHHIKERS GUIDE TO THE GALAXY i innymi produkcjami INFOCOMU. Trzeba po prostu naprawdę ostro główkować, być spostrzegawczym, pomysłowo wykorzystywać znalezione przedmioty, często niekoniecznie zgodnie z ich przeznaczeniem. Głównym medium informacji nie jest grafika, lecz tekst.

Najmocniejszą stroną gry firmy METROPOLIS jest fakt, iż napisana jest ona po polsku. Nie chodzi tylko o polskie litery, ale również deklinację rzeczowników oraz nawiązania do naszych, polskich dowcipów, stereotypów i wzorców.

Sam tekst jest bardzo obszerny. Autorzy musieli włożyć weń dużo wysiłku, bo pokrywa on wszystkie nietypowe sytuacje. Widać przy okazji bardzo pozytywną cechę TAJEMNICY STATUETKI – jest ona skromniejsza od zachodnich odpowiedników, ale za to równie solidnie wykonana. Nie zawiesza się podczas gry, wykrywa awaryjne sytuacje, nie wyskakują błędy kompilatu.

Bardzo dobrze, że polska jest dostosowana do profilu polskiego sprzętu. TAJEMNICA STATUETKI pracuje już na komputerach z procesorem 286 (AT) i wymaga karty VGA. Jako, że jest to w zasadzie mocna tekstówka z ładnymi obrazkami, autorzy mogli pokusić się o przygotowanie wersji na gorsze karty graficzne. Za to bardzo przyzwoicie rozwiązana jest sprawa dźwięku. Gra obsługuje wszystko co po-

Robbi a'la Amiga

Rozwałka, Amiga

Jesteście otoczeni!... Amiga

KLAWISZOLOGIA

Myszka: lewy guzik – strzał (lub gaz), prawy guzik – marsz (lub hamulec)
F1..F9 – różne widoczki
ENTER – wyciąganie i chowanie, lub zmiana broni
SPACJA – strzał/uderzenie pięścią
R – tryb wizjera: radar lub sztuczny horyzont
D – poziom szczegółowości grafiki
Alt – gaz
Ctrl – hamulec
Tab – prędkość patrolowa
J – aktywacja myszy

DinoPark TYCOON

DINOPARK TYCOON to: jeszcze jedna gra, która chce podczepić się pod rozpędzony pociąg z pieniędzmi, ciągnięty przez dinozaury. Ale reprezentuje sobą przy tym coś więcej. Jest to nieskomplikowana gra ekonomiczna, w której trzeba wykazać się rozsądkiem i umiejętnością rozważnego inwestowania. Pomysł na sterowanie grą powstał zapewne jako połączenie idei zastosowanych w grach SIMCITY i RAILROAD TYCOON.

Jako dyrektor przyszłego dinoparku (to taki prehistoryczny ogród zoologiczny) zaciągasz w banku kredyt – 5.000 dolarów na rozkręcenie interesu. Aby wybudować i uruchomić park, musisz kupić ziemię, ogrodzić teren płotem, zakupiić młodego dinozaura, zrobić zapasy żywności i wynająć pracowników do obsługi parku. Wszystkich tych czynności dokonujesz, wchodząc do odpowiedniego budynku w miasteczku. Na początku prowadzić cię będzie twój doradca, ale potem jego udział w twoim biznesie będzie stawał się mniejszy. Cały czas funkcjonuje jednak system powiadamiający cię w alarmujących sytuacjach – gdy nagle skończy się żywność, lub gdy pracownik porzuci miejsce pracy.

Dokonując zakupów powinieneś kierować się dwoma kryteriami: ceną i przydatnością sprzętu w twoich warunkach. I tak, jeśli zamierzasz hodować małe dinozaury, nie musisz kupować mocnego, stalowego płotu, bo wystarczy ci drewniany. Szczególnie rozważny powinieneś być przy zakupie żywności. Wśród kilkunastu gatunków dinozaurów znajdują się zarówno roślinożercy, jak i mięsożercy, a i rozmiary ich ulubionych przysmaków nie są bez znaczenia. Tego typu informacje, a także krótką historię dinozaurów, ich rysunki i dane techniczne znajdują się w jednej z opcji – wielotematycznej encyklopedii.

John Zabiyaka

Dinofilia zatacza coraz szersze kręgi!!! PC

MANLEY'93
Na dyskietek? PC 2
PC VGA, SB
EKONOMICZNA
90% Grafika
80% Dźwięk
75% Miodność

trzebne, w tym Sound Blastera, Speaker i Covoxa.

Wydaje mi się że przed opublikowaniem gry, METROPOLIS powinna była dać ją do przetestowania zwykłym graczom. TAJEMNICA STATUETKI jest grą trudną, być może za trudną dla przeciętnego joyodzierżcy. Oprócz skoplikowanych momentami zagadek, trzeba nieźle się wysilić, by znaleźć niektóre przedmioty lub wogóle dowiedzieć się o ich istnieniu. Mam na myśli np. monetę na plaży, wsuwkę do włosów na kanapie czy haczyk na kotwicy. Są to obiekty wielkości jednego piksela, które nie są widoczne na ekranie, a trzeba je znaleźć myszką. W tych miejscach niepotrzebnie mogą się tworzyć przestoje.

Ogólnie rzecz biorąc, TAJEMNICA STATUETKI jest grą dobrą. Tym bardziej polecamy ją jako grę tanią i osiągalną dla większości osób. Patriotycznym obowiązkiem wszystkich graczy powinno być kupienie jej od producenta i ukończenie.

Firma METROPOLIS poinformowała o rozpoczęciu prac nad realizacją następnej, znacznie bardziej rozbudowanej gry przygodowej. Możecie o tym przeczytać w wywiadzie, opublikowanym w KGB.

User Jania

Kiedy na całym świecie zaczęły ginąć unikalne przedmioty kultowe, czasami o znikomej wartości rynkowej, Interpol zaczął podejrzewać, że nie chodzi tym razem tylko o zachcianki jakiegoś nieuczciwego kolekcjonera. Podejrzenia przerodziły się w pewność kiedy okazało się, że w sprawę globalnych kradzieży zamieszany jest niezwykle niebezpieczny i piekielnie inteligenty Joachim Wadner, komandos, były agent CIA.

Interpol do tego zadania wybrał swojego najlepiej wyszkolonego człowieka, mającego nieograniczone carte blanche, zdolnego zabić gołymi rękami i ułożyć kostkę rubika w mniej niż trzy minuty – czyli mnie.

Nazywam się John Pollack. Moją reputację ugruntowało powstałe w moim wydziale przysłowie „Pollack potrafi". Zabrałem więc swoją teczkę z gadgetami, i wsiadłem do pierwszej łodzi podwodnej, płynącej na wody Oceanu Spokojnego.

SAN AMBROSIO

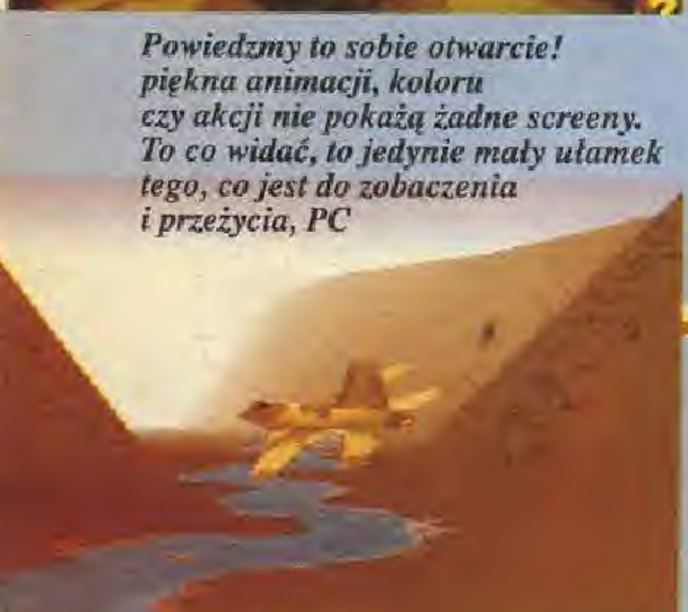
Trop Wadnera urwał się właśnie na tej pięknej wysepce, należącej do Chile. Rekonesans zacząłem w lokalnej kawiarni. Wprawnym ruchem, trenowanym tygodniami w firmie, przywłaszczyłem sobie leżącą na kontuarze serwetkę. Nic w przyrodzie nie ginie, tylko czasowo zmienia właściciela. Wziąłem barmankę w krzyżowy ogień pytań. Wadner był tu jakiś czas temu, ślad był jeszcze ciepły. Zamówiłem wszystkie dostępne drinki. Na tak upalny klimat zażyczyłem sobie GIN, EL PRESIDENT, CUBA LIBRE z cytryną. Jako koneser wybrałem ULYSSESA już bez cytryny i amerykańskie piwo GENUINE DRAFT.

Wybrałem się na plażę podziwiać naturę, trzy młode dziewczyny opalające swe jędrne ciała. Żadne z nich nie zaszczyciło mnie rozmową. Na piasku przyuważyłem drobną monetę. W dobie kart kredytowych, był to prawdziwy rarytas. Niestety, dostępu do niej bronił krwiożerczy pieseczek. Postanowiłem upiec dwie pieczenie przy jednym ogniu...

dalsze przygody Johna za miesiąc...

METROPOLIS'93
Na dyskietek? PC 2
PC VGA, SB
PRZYGODOWA
PRODUKCJA POLSKA
92% Grafika
92% Dźwięk
92% Miodność
Cena w tys. złotych z VAT

Powiedzmy to sobie otwarcie! piękna animacji, koloru czy akcji nie pokażą żadne screeny. To co widać, to jedynie mały ułamek tego, co jest do zobaczenia i przeżycia, PC



Zgodnie z obietnicą drukujemy opis STRIKE COMMANDERA. Warto było czekać na w pełni sprawną wersję gry – rozpoznacie ją po numerze 1.4 w plikach tekstowych lub wciskając Alt-V.

STRIKE COMMANDER jest jednym z prekursorskich symulatorów z wbudowanym cieniowaniem Gourauda. Załoga projektantów oddała tej grze wszystkie swoje siły i ponad milion dolarów, tak, że po ukończeniu prac firma ORIGIN przestała istnieć, a jej długi wykupił koncern ELECTRONIC ARTS. Być może, z powodu kłopotów finansowych, projektanci wprowadzili do gry bardzo silny wątek ekonomiczny. Oprócz tego, gracze znający WING COMMANDERA, zauważą od razu, że gry są do siebie podobne nie tylko z nazwy.

Gra została już zapowiedziana i opisana w różnych pismach, w których autorzy usilnie udawali, jak to sobie oni nie polatali (na niedziałającej wersji!?). Dla porządku warto jednak przypomnieć fakty. Zaczynasz w roku 2011, jako jeden z pilotów-najemników z eskadry Wildcats. Praca jak praca. Wojen nigdy jeszcze nie brakowało, więc bezrobocie ci nie grozi, choć konkurencja jest silna. Musisz jednak uważnie dbać, nie tylko o własną skórę, ale i o finanse eskadry. Realia tych nieciekawych czasów niedalekiej wszak przyszłości, opisuje bardzo obszernie instrukcja do gry. Wprowadza cię ona w rozkawałkowany politycznie świat, w którym nie istnieje już „góra", a wojna toczy się „na dole".

Całe wojenne przedsięwzięcie to zwykły biznes – przyjmujesz zlecenie i musisz wyjść na swoje. Zarabiasz bombardując wskazane obiekty, zestrzeliwując wrogie maszyny – słowem, będąc w powietrzu. Naczelną zasadą w czasie lotu jest: nie podniecać się za bardzo, tylko zachować chłodny profesjonalizm. Realizując kontrakty musisz myśleć jak ekonomista, kalkulując koszty i dochody. Dochód jest zwykle stały, określony w umowie ze zleceniodawcą. Koszty natomiast mogą być różne. Przejrzyj sobie instrukcję i zobacz ile kosztuje uzbrojenie! Jeśli będziesz szalał strzelając do wszystkiego co lata, pływa, jeździ i pełza, zużywał wszystkie bomby i rakiety, by nie dźwigać ich z powrotem do bazy, to żywot eskadry będzie co prawda barwny, ale tylko do czasu wizyty komornika.

STRI

Pieniądz rządzi wszystkim. Napoleon mawiał „Do prowadzenia wojny potrzeba trzech rzeczy: pieniędzy, pieniędzy i jeszcze więcej pieniędzy", i o tym musisz pamiętać. Jeżeli będziesz miał do wykonania misję, w której masz zniszczyć szyb naftowy, to cóż z tego, że zestrzelisz piętnaście samolotów i zniszczysz dwadzieścia czołgów przeciwnika. Podniesiesz tylko swoje koszty (chyba, że użyjesz jedynie działka). Bardzo trudnym zadaniem jest np. dokonanie bombardowania, gdy masz na plecach całą eskadrę samolotów MiG-29. Ale nie ma lekko. Bogactwo tworzy się przez oszczędzanie. W twoim przypadku przez oszczędzanie bomb i rakiet. Nie muszę chyba dodawać, jak ważne jest trafianie w cel za pierwszym podejściem.

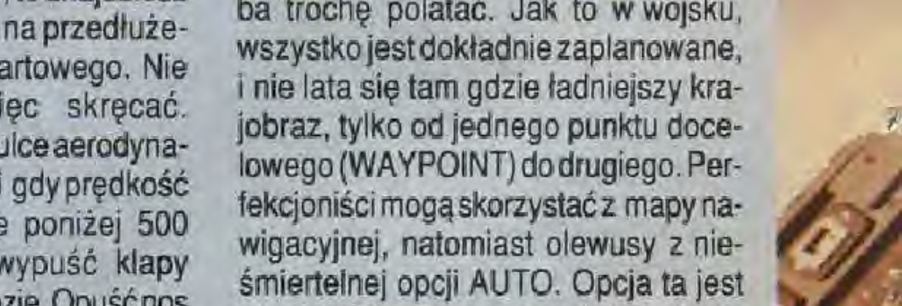
LATANIE

Zadanie numer jeden: poderwać ten złom w powietrze. Wypuść klapy i ustaw maksymalny ciąg. Poczekaj aż samolot rozpędzi się do ok. 120 mil/h i pociągnij drążek do siebie. Zamiast startować samemu możesz skorzystać z opcji AUTO (klawisz A). Lądowanie również jest proste. Jeśli wracasz do bazy, korzystając z opcji AUTO, to znajdziesz się dokładnie na przedłużeniu pasa startowego. Nie musisz więc skręcać. Włącz hamulce aerodynamiczne (B) i gdy prędkość spadnie poniżej 500 mil/h, wypuść klapy i podwozie. Opuść nos samolotu, aby zejść tuż nad ziemię (200-300 stóp). Jeśli jesteś już nad pasem startowym wyrównaj lot i wyłącz silnik. Samolot tracąc prędkość osiądzie delikatnie na pasie.

Między startem a lądowaniem trzeba trochę polatać. Jak to w wojsku, wszystko jest dokładnie zaplanowane, i nie lata się tam gdzie ładniejszy krajobraz, tylko od jednego punktu docelowego (WAYPOINT) do drugiego. Perfekcjoniści mogą skorzystać z mapy nawigacyjnej, natomiast olewusy z nieśmiertelnej opcji AUTO. Opcja ta jest niezmiernie użyteczna, gdyż eliminuje całą nudę związaną z lotem (leci się godzinę – walczy dwie minuty) i przekazuje ci sterowanie dopiero wtedy, gdy coś się zaczyna dziać.

INSTRUMENTY POKŁADOWE

Przed rozpoczęciem lotów zapoznaj się dokładnie z instrukcją, szczególnie



KOLOROWY
GROWY
BIULETYN

KGB NEWS

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

W SZEREGU ZBIÓRKA!

Nasza maładziożna kamanda wstrietiłas' z gierojami Sekretnowo Sierwisa – Martinezom i Pegazom Aesesom na kanikułach w proszłom godu. My dziełajem szkolnuju gazietkuno i postanawili, szto budziem rabotat' w kolektiwie! I tak my zdiełali KGB (Kolorowyj Growyj Biuletin – tak on u nas stoit, ili Klub Grających Bezustannie – tak budziet u was stało). Eto wsiechsojuznoj, kosmopolitczieskoj organ giernowo komsomoła. On postrojen swjazanoj wientiuroj (joint-venture) SECRET SERVICE i Trietiej Kamandy Pionierow Żżojstikowanych. Wot, my znajem, szto nada gawarit w waszem jazykie...

...dziękuję Natasza, teraz kilka informacji:

KGB będzie ukazywać się jako bardzo tani, miesięczny dodatek do SECRET SERVICE – w cenie jednego pisma otrzymujecie dwa. KGB będzie wydawany na tym co będzie aktualnie pod ręką i drukowany świeżą farbą – można będzie bez obaw zawijać w niego drugie śniadanie i robić skręty.

Dzięki racjonalizatorskim pomysłom młodych aktywistów, możliwy jest socjalistyczny podział pracy, w ramach którego KGB obsługuje wszystkie tematy pozaopisowe, pozostawiając służbom SECRET SERVICE zajęcie się tylko grami. Tow. Natasza odziedziczyła dział Tipsów, który wreszcie mógł się rozrosnąć, Tow. Witia dostał przydział publikacji wywiadowczych pod czułym okiem Herr Kisselа. Tow. Kostia zajmie się usprawnieniami gier – żeby lepiej wygrywać, ku wspólnej chwale. Supery oraz Przecieki pozostaną jednak redagowane przez akredytowany zespół SS. Tutaj też pojawiać się będą wszelkie informacje dotyczące prenumeraty, archiwaliów, zwycięzców konkursów, erraty i innych „michałków".

Rys. Mariusz Pietyra

W zależności od własnego uznania możecie wyjąć KGB z SECRET SERVICE aczkolwiek redakcja zaleca nierozdzielanie płodu od matki. Od waszego przyjęcia KGB zależy, czy dzieciak ten będzie rósł jak na drożdżach, czy od razu trafi do komory hibernacyjnej (... uśmiechnij się Egon, jesteś w ukrytej komorze!).

Życząc sobie i wam Wszystkiego Najlepszego „Z Nowym Godom" pozostająca w stanie nerwowego oczekiwania na Dziadka Mroza

Redakcja
Galina, Natasza, Witia, Kostia
(kilku nieobecnych) i faceci z SS

W NUMERZE

F-16 FALCON
najnowsze zdobycze wywiadu str. 2

HELP!
jeśli zakitowałeś się gdzieś w przygodówce, albo myli ci się pistolet z karabinem – napisz! str. 3

MAŁY GIGANT
Rozmowa z firmą METROPOLIS str. 4

PRZECIEKI... str. 5

ARS HACKERANDI
Kto to jest hacker i dlaczego, oraz rozważania na temat dobierania się do programów snuje Kostia Jamow str. 6

KONQRSY!
Siedem konkursów, dla PeCeciarzy, Amigowców, Atarowców i Commodorowców str. różne

SUPERY str. 7

SPIS TREŚCI SS'93
Indeks tytułów gier opisanych w wydanych dotąd numerach SS str. 14

OKŁADKI

Tak jak powinno to być w piśmie poświęconym grom, ilustracje na okładce też biorą swój rodowód z gier. Przez osiem numerów przewinęły się następujące tytuły:

1 – V for Victory 1: Utah Beach, lekko przerobione
2 – Eternam i tło Sky.gif
3 – Space Quest 5, montaż dwóch screenów
4 – Castles 2, montaż dwóch screenów
5 – Beauty & the Beast, lekko przerobione
6 – Carriers at War, lekko przerobione
7 – Veil of Darkness, montaż dwóch screenów (zbyt przerobiony)
8 – Metal and Lace i tło z Laser Squad

Pegaz Ass

F-16 FIGHTING FALCON

GIENERALNAJA DYNAMIKA F-16 „SOKOŁ" eto sawriemiennyj, dniewnoj istriebitiel priewoshodstwa w wozduhie.

Zacziem Amierikacom takije samolioty? Wiedź wsie znajut, szto nasz Mig dwadcat' dziewiat' możet ef szestnadcat' liegko zestrielit'. „Sokoł" nie możet z naszem Mikojanem zajti w krygowoj boj, potomu szto nasz samoliot i powarotnyj jewo, i bystrieje wsiech.

Ech, impierialisticzieskije sobaki. Otkuda u nich dziengi, sztoby stroit' takije samolioty? Wot Ruskije trudiatsja, rabotajut k sławie Sowietskowo Sojuza, no Amierikancy biespakojut nas na ziemli, kak i w wozduhie. Takda naszie jenżeniery spat' nie mogut, abarot i abarot oni studiat' konstukciju etich maszyn. Dzieło w tom, sztoby woroga uwidziet' i bystrieje ustrielit'.

Nasz junnyj żurnalist poznakomiłsia s samymi nowymi matieriałami ob ef szestnadcat' i piszet ob etom samaliotie na kartinie dwa.

czytaj na str. 2

MAŁY GIGANT

Wywiad z autorami gry TAJEMNICA STATUETKI: Adrianem Chmielarzem (A.Ch.) i Grzegorzem Miechowskim (G.M.)

Firma INFOGRAMES będzie niedługo notowana na głównej francuskiej giełdzie papierów wartościowych! STRIKE COMMANDER kosztował półtora miliona dolarów! I zostaje tylko jeden problem. Gdzie te gry i pomysły z tamtych lat...? Łza się w oku kręci, gdy sobie przypomnę NETHER EARTH czy FAIRLIGHT na Spektrusia. Zawsze bowiem najważnieszy był scenariusz, a dobry scenariusz to skarb. Zaś paradoksalnie nędzna grafika pierwszych gier pozostawiała dużo miejsca wyobraźni, teraz doskonałe obrazki podają wszystko jak na dłoni...

– Powiedzcie najpierw kilka słów o ludziach tworzących firmę...

A.Ch.: METROPOLIS tworzą w tej chwili trzy osoby: Adrian Chmielarz, Grzegorz Miechowski i Andrzej Michalak. Wszyscy trzej jesteśmy jednocześnie właścicielami innej firmy handlującej sprzętem komputerowym. Wszyscy jesteśmy też studentami. Ja robię w METROPOLIS za głównego programistę, Grzesiek zajmuje się marketingiem, a Andrzej w tym czasie kieruje drugą firmą.

– Czy macie czas na życie prywatne?!

G.M.: To jest faktycznie problem, który zresztą pojawia się chyba przy rozwijaniu każdej nowej firmy. Adrian na przykład pisał grę od marca 1993 roku przez siedem dni w tygodniu od 10.00 rano do 2.00 w nocy. Moje życie osobiste też ciągle na tym cierpi. Ale odbiję to sobie w przyszłości, jak już kupię swoje piewsze ranczo (ha ha ha).

– Przejdźmy do sedna, czyli wydanej przez was gry TAJEMNICA STATUETKI. Jak do tego doszło, skąd wziął się pomysł i jak go zrealizowaliście?

A.Ch.: Zawsze byłem fanatykiem gier komputerowych. Pamiętam, jak zacząłem odkładać pieniądze na Spectruma, mimo że nigdy w życiu jeszcze nie widziałem żadnego komputera na oczy. Ale jak oglądałem zdjęcia gier KNIGHT LORE czy BUGSY na czwartej okładce „Przeglądu Technicznego", to dostawałem białej gorączki. Mogłem patrzeć na te obrazki przez cały dzień! Potem przyszedł czas na własną radosną twórczość: na pożyczonym Timexie robiłem nieśmiertelności do gier i zasypywałem nimi redaktorów z pamiętnego „Komputera", wysyłałem opisy gier do „Bajtka" (wygrałem nawet prenumeratę...). Sam też zrobiłem kilka gier (KOSMOLOT PODRÓŻNIK, SEKRETNY DZIENNIK ADRIANA MOLE'A), a przede wszystkim grałem, grałem, grałem. Zabawnym przykładem mojej fascynacji grami był fakt, że zaraz po przebudzeniu szybko włączałem monitor, żeby zdążył się nagrzać, zanim wrócę z ochlapywania twarzy zimną wodą... W końcu doszedłem do wniosku, że nadszedł odpowiedni moment, żeby połączyć przyjemne z pozytecznym i postanowiłem wraz z kolegami wydać pierwszą przygodówkę po polsku...

– Ale co konkretnie skłoniło was do podjęcia tego wysiłku?

G.M.: Imperialistyczna żądza pieniądza...

A.Ch.: ...ale tak poważnie, to faktycznie uznaliśmy, że gra może wypełnić lukę w polskim rynku oprogramowania. Setki tysięcy ludzi ma pecety, ale nikt nie może pograć sobie w przygodówki, jeśli nie zna angielskiego. Wyszliśmy im naprzeciw.

– Czy nie baliście się wejścia na tak mało ukształtowany polski rynek gier?

G.M.: Na szczęście pierwsze szlaki przetarła znakomita firma XLAND. Tyle, że oni zajmują się grami zręcznościowymi, gdzie na dobrą sprawę język nie ma znaczenia. Poza tym niezupełnie jest tak, że rynek nie jest ukształtowany. On jest nieprzyzwyczajony, ale jest potencjalnie duży — wystarczy popatrzeć, ilu ludzi przychodzi na giełdy...

– Wracamy do TAJEMNICY STATUETKI. Jaka jest treść gry?

A.Ch.: Gra jest całkowitą mieszanką: jest tu trochę sensacji, dużo humoru i szczypta okultyzmu. Ale na tym wszystkim góruje najzwyczajniejsza przygoda. W skrócie rzecz biorąc, są to perypetie pewnego młodego agenta Interpolu, który zostaje wysłany na tropikalną wyspę, żeby odszukać tam groźnego przestępcę związanego z kradzieżą cennych eksponatów. Ale wyspa to dopiero początek całej afery...

– Uraczcie nas kilkoma faktami z historii powstawania gry...

Trzej przyjaciele z boiska... Andrzej Michalak, Adrian Chmielarz i Grzegorz Miechowski

A.Ch.: Faktami?!? Nie ma sprawy. Zdjęcia do gry zrobione zostały specjalnie na Lazurowym Wybrzeżu, w Saint Tropez, Monte Carlo i Nicei, oraz w opustoszałym zborze kalwińskim w Jędrzychowicach. Gra napisana jest w całości w asemblerze, tekst źródłowy ma 1 megabajt i zawiera dwa tysiące pętli, razem ma około trzydziestu tysięcy linii rozkazów. Dla uatrakcyjnienia formuły dodaliśmy sekcję zręcznościową, w którą jednak nie trzeba grać, można ją przeskoczyć. Grę w sumie realizowało kilkanaście osób, kto inny robił zdjęcia, a kto inny je potem obrabiał.

– Może teraz uchylicie rąbka tajemnicy i szepniecie coś o waszych planach?

A.Ch.: Och, są gigantyczne! W tej chwili zdobyliśmy dwóch nowych koderów, którzy zaczną pracę nad pewnym projektem, którego nie chciałbym na razie zdradzać. Ja osobiście zabieram się za nową przygodówkę, która swoim charakterem będzie przypominała najlepsze dokonania SIERRY i LUCASARTS. Za parę dni będę prowadził rozmowy ze znanymi polskimi rysownikami komiksów; chciałbym, aby grafika do nowej gry została stworzona właśnie przez takich fachowców. Owa nowa gra ma być przede wszystkim jak najśmieszniejsza, mamy już dość dużą bazę pomysłów. tak nawiasem rzecz biorąc, pomagają nam w tym wasze Supery...

– Bardzo ambitne plany, z całego serca życzymy wam powodzenia! W tym momencie na pewno pomyśleliśmy o tym samym i nie może nie paść pytanie na temat waszego stosunku do piractwa...

A.Ch.: Trzeba się uważnie przyjrzeć trzem rzeczom. Po pierwsze nie ma co ściemniać, ale bez względu na to, czy ktoś siebie nazywa hackerem czy piratem, to jednak jest najzwyczajniejszym złodziejem. Ale sprawa jest też nieco bardziej skomplikowana: wielu ludzi kupowałoby gry legalnie, gdyby tylko były one osiągalne. Jeden IPS wiosny nie czyni, choć oni i tak wypuszczają tytuły najszybciej jak mogą. Oprócz tego dochodzi sprawa ceny: Anglik może kupić grę za jedną dniówkę, przeciętny Polak musi zasuwać na nią cały tydzień. W momencie, kiedy giełdziarze oferują nowości za grosze, mają przewagę. Nie było żadnego problemu, żeby TAJEMNICĘ STATUETKI wzbogacić o śliczne sekwencje video, ale to pociągnęłoby za sobą wzrost liczby dyskietek, czyli wzrost ceny. Po drugie, nikt z nas nie ma czystych rąk, każdy ma na swoim twardzielu jakiś nielegalny program, więc trudno być sędzią we własnej sprawie. Po trzecie, najważniejsze, piractwo podcina gałąź, na której siedzi. Przy bardzo niskich cenach gier, spowodowanych prostym faktem, że są kradzione, produkt zamienia się w śmieć. Wielu ludzi tylko przegląda niektóre gry, bawiąc się nimi może z pół godziny. Gdyby był to uczciwie kupiony produkt, graliby dłużej i na pewno odkrywaliby więcej pozytywów. Podsumowując, piractwo powoduje, że traci producent gry i nie stać go na kolejne inwestycje, uczciwi klienci zmuszeni są do korzystania z nieprzyjemnych kartek z kodami zabezpieczającymi, piraci zarazem niszczą rynek i go podsycają, a morale spada...

– Jaka jest wasza opinia ogólna na temat chwili obecnej i przyszłości gier komputerowych?

A.Ch.: Wydaje nam się, że zarysowuje się kilka trendów. Ostro atakują CD-ROMy, co wiąże się z powiększaniem oprawy audiowizualnej gier. Powstaje ostatnio więcej gier pseudotrójwymiarowych, co wymaga coraz to lepszego sprzętu. Firma ORIGIN do swoich ostatnich nowości zaleca komputer 486DX/66! Rośnie konkurencja, ten biznes zamienił się w w jeden z największych. Jak widać, nachodzą dobre czasy dla gra-

BIURO REKLAMY I OGŁOSZEŃ: 00-846 Warszawa

czy. A w tym wszystkim zostaje tylko jeden problem. Gdzie te gry i pomysły z tamtych lat...? Łza się w oku kręci, gdy sobie przypomnę moje ulubione gry na Spektrusia, największe przeboje, na które dzisiejszy gracz pewnie by nie spojrzał. Ale sukcesie, tzn. o powodzeniu u graczy decyduje bowiem zawsze scenariusz, a dobry scenariusz to skarb. I jeszcze jeden paradoks – na dzisiejsze czasy nędzna grafika pierwszych gier pozostawiała dużo miejsca wyobraźni, zaś teraz doskonałe obrazki podają wszystko jak na dłoni. Signum temporis...

– Odprężmy się nieco. Jakie macie inne pasje, oprócz tworzenia gier, oczywiście?

G.M.: Razem z Adrianem ostro interesujemy się polityką. Andrzej brzdąka sobie na gitarynce i słucha mnóstwo dziwnej muzyki, Adrian jest nałogowym graczem, fanatykiem fantastyki, książkofilem i kinomanem, a ja jestem pracoholikiem. W ogóle cała nasza trójka to długa historia: razem graliśmy w kapeli o wdzięcznej nazwie The Sru, razem ganiamy do kina i razem pracujemy. Oprócz tego nasze umiłowanie starożytnych Greków skłania nas do oddawania się ludzkim namiętnościom: czcimy piwo, kobiety i śpiew...

— Niech więc gromowładny Zeus będzie dla was łaskawy. Dziękujemy za rozmowę i do zobaczenia przy kolejnej premierze!

P.S. Autorzy TAJEMNICY STATUETKI oraz redakcja SECRET SERVICE tą drogą dziękują wszystkim tym giełdziarzom, którzy zdecydowali się nie rozpowszechniać pirackich wersji gry.

KONKURS 2 (PC)

1. W którym numerze SS po raz pierwszy pojawiła się nazwa firmy METROPOLIS?
2. Ile gier przygodowych zostało dotąd opisanych w SS?
3. Jaki jest telefoniczny numer kierunkowy do Wrocławia?

Nagrody: pięć sztuk gry TAJEMNICA STATUETKI ufundowane przez METROPOLIS. Odpowiedzi prosimy nadsyłać wyłącznie na kartkach pocztowych!

– Fundacja Piwno–Orzeszkowa (NFPO) wciąż otrzymuje datki! Oprócz ofiarnych darów mamony i zacnych artefaktów, otrzymujemy też zupełne shity, tzn. za przeproszeniem, gówna chomików i świnek morskich. Z uwagi na miłą atmosferę panującą w redakcji, takich upominków staramy się nie magazynować.

Stan Fundacji: 145.816 zł i 81 gr., w tym 20 gr. z 1923 r. i 5 zł z 1948 r., 20 kopiejek, 2 korony słowackie, 1 szyling austriacki, żeton C, podrobiony milion, ksero 100 franków szwajcarskich, sporo zdjęć zwykłych, dużo zdjęć gołych babek, instrukcja obsługi mikroskopu, chusteczka do rąk, jakieś prasowanki, ekologiczny papier toaletowy, bezfirmowa prezerwatywa z instrukcją obsługi, bilet na mecz Polska-Norwegia, naklejki od kaset magnetofonowych, kupony Totolotka, dyndadełko od butelki „karnawał w Rio", etykiety od piwa, znaczek „Radio RMF FM", bibułki silikonowane i pasek drobnoziarnistego papieru ściernego i wiele innych, równie miłych drobiazgów. Ofiarodawcom składamy tradycyjne słowa „Intel Zapłać".

O archiwaliach – nie przysyłajcie do nas zamówień na archiwalia. Prosimy przekazywać pieniądze albo przekazem na konto, albo przekazem do redakcji, z dokładną informacją, których numerów dotyczą. Ludzie!!! miejcie głowę na karku, pamiętajcie, że adres składa się z nadawcy, ulicy, numerów, kodu i miejscowości. Co mamy robić z przekazami np. bez miejscowości?

O kartkach pocztowych – czuję się załamany poziomem, albo lepiej powiedzieć, jego brakiem u niektórych. Prośbę o pisanie na kartkach pocztowych należy rozumieć następująco: kartki nie należy wkładać do koperty!!!, bo cały sens ułatwienia nam lektury bierz szlag. Poza tym wysłanie kartki jest tańsze niż listu.

Czy możecie zrobić listę gier, które dają się uruchomić na Amidze 1200? Tajniak, Gdynia

Moglibyśmy zebrać takie informacje, ale lista ta na pewno nie byłaby pełna. Pierwszym powodem jest to, że gry są rozpowszechnione w kilku wersjach i nie wiadomo, czy zachowują się tak samo. Po drugie, na pewno nie dotrzemy do wszystkich gier, by to sprawdzić. Po trzecie, lista taka wymagałaby ciągłego uzupełniania. Mimo to postaramy się opublikować prawie pełną listę takich gier.

Jak można zgrać obraz z PeCeta na video, czym robi się GIF'y? Dlaczego niektóre gry działają tylko przy wyłączonym Turbo, czy mam za szybki komputer (486 SX)? Krzycho Podmagór, Warszawa

Aby nagrać obraz na video, musiałbyś podpiąć do magnetowidu kabel z sygnałem wizyjnym. Tymczasem z karty graficznej PeCeta wychodzi sygnał tzw. monitorowy. Potrzeba więc dodatkowego urządzenia. Rozwiązań może być kilka – różnią się one kosztami i jakością obrazu. Najtaniej będzie podłączyć do karty VGA modulator telewizyjny od Amigi i włączyć na PC programik generujący odchylanie telewizyjne (np. tv.exe). Obraz będzie kiepski, ale będzie. Lepsze rozwiązania są znacznie droższe – możesz zdecydować się na jedną z kart: profesjonalne ATVista lub VideoVGA firmy Truevision (cena ok. 4 tys. dolarów), albo amatorską TVCoder firmy Creative Labs (cena ok. 400 dolarów). Mają one specjalizowane oprogramowanie nie tylko do sterowania sygnałem wizyjnym, ale i do jego obróbki. Mogą też zapisywać obraz w dowolnym formacie, m.in. GIF. Ale by zrobić GIF-a, wystarczy jakiś konwerter, np. GWS, VPIC lub ALCHEMY.

Natomiast na drugie pytanie odpowiedź jest krótka: tak po prostu jest. Producentów płyt głównych jest tak wielu, że niektóre płyty mogą w paru miejscach odbiegać od tego, czego oczekiwałaby dana gra na podstawie dokumentacji oryginalnych płyt firmy IBM. Komputer może być całkiem sprawny, a jednak gra nie będzie chodzić. Komputer za szybki nie jest nigdy.

Czy informacja w T&T, że Prince of Persia jest na wszystkie komputery znaczy, że jest też na C-64? Grzegorz Markowski, Tczew

Informacja ta nie dotyczyła tego, na jakie komputery jest Prince of Persia. Podane było jedynie, że dany Tips pracuje na wszystkich wersjach Prince of Persia, jakie istnieją. A odpowiadając na twoje pytanie: ta gra jest tylko na Amigę, ST, PC i SAM Coupe (ciekawe, ilu jest użytkowników tej efemerycznej maszynki?).

Nieprawdą jest, że na A-600 1/3 gier nie chodzi, bo trzeba wgrać tylko Kickstart 1.3. Filip Rozsas, Konin

No i proszę, następny głos w sprawie niekompatybilności różnych wersji Amigi. Raz Kickstart, innym razem Denis – wersje mogą być naprawdę różne. Mamy wielką prośbę, aby o tak techniczne szczegóły zwracać się do pisma „AMIGA Magazyn", prowadzonego przez naszego starego kumpla, Rafała „RAF-a" Wiosnę.

Mam 386SX i 2 MB pamięci i niektóre gry mi nie chodzą, co z tym począć? Krakus, Warszawa

Rozszerzyć pamięć. Niektóre, ambitniejsze graficznie gry, wymagają większej ilości pamięci typu XMS, EMS lub EXT. Np. Comanche, Strike Commander, Syndicate pracują na min. 4 MB. Każda cywilizowana gra powinna dać ci komunikat o deficycie pamięci. Jeśli tego nie robi tylko się zawiesza, przyczyna może być inna, np. niekompatybilność płyty lub zwalona wersja gry.

Co to jest cieniowanie Gourauda i na czym polega? Marcin SPEED B.

Jest to algorytm kolorowania płaszczyzn w pseudotrójwymiarowych obiektach wektorowych. W zależności od ustawienia względem źródeł światła, obiekty są cieniowane tak, że dają lepsze wrażenie plastyczności. Z uwagi na łatwość matematycznego opisu modelu Gourauda, algorytm ten stosowany jest z powodzeniem w symulatorach lotu – Harrier Jump Jet, DogFight, Strike Commander.

Jestem posiadaczem konsoli Pegasus MT-777DX i chciałbym aby redakcja zaczęła opisywać gry na nią, bo USA odniosła wielki sukces. Co o tym sądzicie? Paweł Murawski, Wołomin

Jak na razie, w Polsce nie widać oznak sukcesu Pegasusa. Naszym skromnym zdaniem, nie ma szans na sukces maszynka, która oferuje grafikę na poziomie małego Atari sprzed pięciu lat, a wszystkie sto ileś gier z kasetki można opisać jednym zdaniem. Pismo zajmujące się Pegasusem też nie ma co liczyć na powodzenie, a z innych wielkich sukcesów w USA można wymienić np. prąd 110V i komputery Apple.

Mam BIOS TRIDENT TVSA D3.0, bez zastanowienia zmieniłem hasło a teraz gdy je podaję, komputer traktuje je jak błędne. Nie mogę dostać się do danych! Tomasz Susmęd, Chojnów

Jeśli pomyliłeś się przy wklepywaniu hasła, to nie ma dużej szansy, by powtórzyć tę pomyłkę i odblokować komputer. Niektóre BIOS-y pozwalają na wyzerowanie zawartości, np. przez trzymanie klawisza INS podczas restartu komputera. Jeśli jednak i to nie pomoże, to otwórz komputer i zewrzyj na ułamek sekundy bateryjkę podtrzymującą stan BIOS-u.

Dostaliśmy też list od Huberta Augustina ze Świnoujścia – syna nauczyciela informatyki, który między innymi wspomniał, że u nich w szkole na informatyce poznaje się obsługę programów a nie uczy języków programowania. Z całego serca popieramy takie podejście do nauki informatyki, zamiast wciskania dzieciom do głowy Pascala czy C. Szkolny kurs informatyki powinien dawać pojęcie o sposobach zastosowani komputerów w dziedzinach życia i pracy.

F-16 FIGHTING FALCON

Podstawowe założenia konstrukcji F-16 były dwa: samolot ma być najtańszym i najzwrotniejszym nowoczesnym myśliwcem na świecie. Przeznaczony do walk w Europie, miał oczyścić niebo z radzieckich MiG'ów, nie przez użycie dalekosiężnych rakiet, ale przez bezpośrednią, manewrową walkę z nimi. Koncepcja F-16 wykorzystać miała doświadczenia wojny w Wietnamie, gdzie szybkie lecz ociężałe Phantomy zestrzeliwane były były przez zwrotne MIG-21. Teraz sytuacja miała się odwrócić.

GENEZA F-16

W związku z koniecznością zastąpienia starzejącego się Northrop F-5 *Tiger*, pełniącego rolę lekkiego, taniego samolotu, będącego uzupełnieniem dla drogich McDonnell Douglas F-15, rozpisano konkurs na projekt lekkiego samolotu myśliwskiego. Miał być on tzw. samolotem przewagi powietrznej. Do jego głównych zadań należeć miała bezpośrednia walka (z bliska) z myśliwcami przeciwnika, dlatego też najistotniejszymi parametrami nowego myśliwca miały być: mały promień zakrętu i duże przyspieszenia w zakresie prędkości poddźwiękowych. Z nadesłanych pięciu projektów, w sierpniu 1972 roku, wybrano dwa, firm Northrop i General Dynamics. Firma General Dynamics zaprezentowała swój prototyp – YF-16 już 13 grudnia 1973, podczas gdy prototyp Northropa – YF-17 wzniósł się w powietrze dopiero w czerwcu następnego roku. Oficjalnie, 13 stycznia 1975 r. zadecydowano o wyborze samolotu F-16 dla Sił Powietrznych, natomiast YF-17 wykorzystano przy projektowaniu F/A-18 dla Marynarki Wojennej i Piechoty Morskiej.

F-16 należy do lekkich samolotów nowej generacji i oprócz F-5 zastąpił także F-104 *Starfighter*, wycofany z uzbrojenia niektórych państw NATO. Seryjna produkcja F-16 rozpoczęła się w 1978 roku, zarówno w Stanach Zjednoczonych, jak i w Europie. Do stycznia 1980 roku, zakłady w Forth Worth dostarczyły 74 maszyny, a zakłady w Europie – 34. W lipcu 1980 roku F-16 nadano nazwę *Fighting Falcon*. W trakcie produkcji dokonano w konstrukcji szeregu zmian i modyfikacji, poprawiających parametry bojowe samolotu. Dostosowywano też samolot do specyficznych wymagań niektórych państw, np. w samolotach norweskich dodano spadochron hamujący (konieczny przy oblodzonych pasach startowych) i przystosowano samolot do przenoszenia pocisków przeciwokrętowych *Penguin*.

DANE TECHNICZNO-TAKTYCZNE

Rozpiętość	– 9.45 m
Długość	– 15.09 m
Wysokość	– 5.08 m
Pow. płata	– 27.87 m²
Masa własna	– 7 070 kg
z uzbrojeniem	– 10 800 kg
Ładowność	– 9 280 kg
Prędkość maks.	– > 2 Ma
Bojowy promień lotu	– > 925 km
Zasięg	– > 3 890 km

UNIKALNY PROJEKT

W trakcie projektowania F-16, konstruktorzy nigdy nie zapominali, że ich produkt musi być prosty w produkcji. Kiedy to tylko było możliwe, rezygnowano z bardziej zaawansowanych technologii jak obróbka chemiczna, czy egzotycznych materiałów typu tytan lub kompozyty. Bez obniżania osiągów i możliwości samolotu, fachowcy z General Dynamics stworzyli bardzo tanią konstrukcję, głównie dzięki uproszczeniu struktury płatowca i zastosowaniu budowy modułowej. Pomimo nowoczesnego wykonania, konstrukcja aż w 80% oparta jest na stopach aluminium. Ok. 8% to stal, a niecałe 3% to kompozyty, zaś tytan stanowi tylko 1,5%. Około 60% płatowca zbudowane jest z metalowych płyt, a niecałe 2% wymaga obróbki chemicznej.

Zastosowana w F-16 konfiguracja aerodynamiczna nie jest najlepsza dla lotów naddźwiękowych, lecz jest bardzo wydajna w lotach z małą prędkością, przy dużych kątach natarcia. W tunelach aerodynamicznych przebadano aż 46 różnych konfiguracji, wybierając taką, która dawała wysoki współczynnik siły nośnej, sterowności i stateczności jeszcze przy kątach natarcia ok. 30 stopni. Rozwinięta mechanizacja skrzydła (jego przedniej i tylnej krawędzi – patrz rysunek) umożliwia dostosowanie jego profilu do zmiennych warunków lotu i zachowanie jego maksymalnej efektywności. Bardzo przydatną właściwością F-16 jest dobra stateczność samolotu na bardzo małych prędkościach.

F-16A General Dynamics jest jednosilnikowym średniopłatem o skrzydłach trapezowych, które w części przykadłubowej płynnie przechodzą w kadłub. Krawędź natarcia ma skos 40 stopni, z tym, że przy samym kadłubie jest ona krzywoliniowa o coraz większym skosie. Wielodźwigarowe skrzydło ma zmienne wysklepienie profilu, uzyskiwane dzięki sterowanemu komputerowo wychylaniu klap nosowych i na spływie, w zależności od prędkości lotu. Sterowanie wokół osi podłużnej odbywa się za pomocą usterzenia poziomego wspomaganego przy mniejszej prędkości przez klapolotki. Płyty usterzenia poziomego mają obrys trapezowy, skos krawędzi natarcia 40 stopni i wznios -10 stopni. Statecznik pionowy ma również obrys trapezowy i skos krawędzi natarcia 45 stopni. Napęd powierzchni sterowych jest całkowicie elektryczny.

Kadłub o konstrukcji półskorupowej, złożony jest z trzech podstawowych modułów oraz wlotu powietrza. W części przedniej umieszczony jest celownik radiolokacyjny, wyposażenie elektroniczne i kabina pilota. Fotel w kabinie pilota nachylony jest pod kątem 30 stopni w celu poprawienia odporności pilota na przeciążenia. Drążek sterowy jest zmniejszony i umieszczony z prawej strony kabiny. Środkowa część kadłuba mieści zbiornik paliwa o pojemności 3875 dm³ i bęben amunicyjny. Tylna część obejmuje zespół napędowy. Jest nim turbinowy silnik odrzutowy Pratt & Whitney F-100-PW-100 o ciągu 11 120 daN. Wlot powietrza o stałym przekroju usytuowany jest pod kadłubem. Podwozie jest trójpodporowe, chowane do kadłuba. Przednią goleń podwozia umocowano za wlotem powietrza, aby wyeliminować możliwość zassania zanieczyszczeń podrywanych z pasa startowego przez przednie koło.

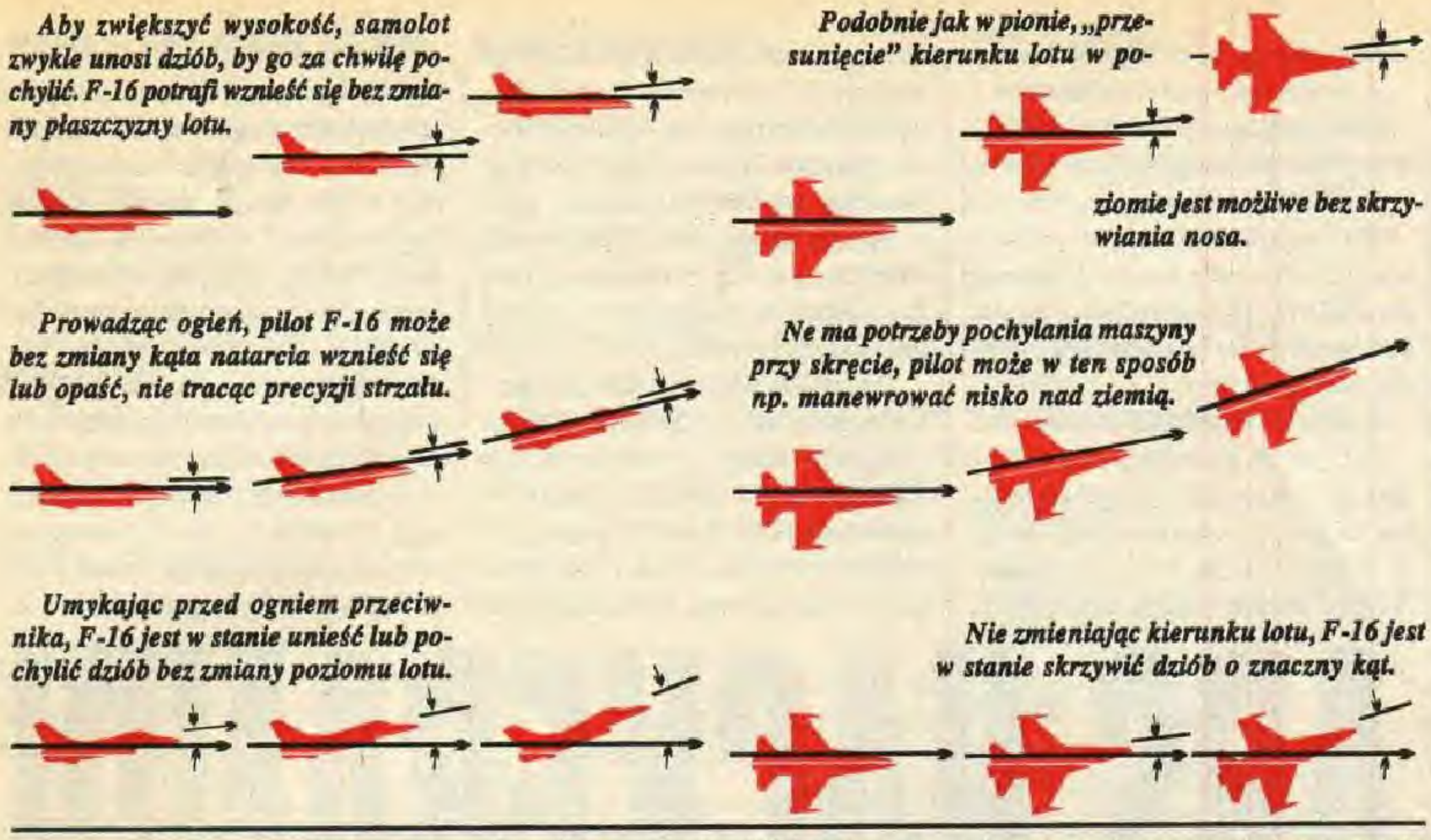
W skład elektroniki wchodzi impulsowo-dopplerowska stacja radiolokacyjna Westinghouse APG-66, umożliwiająca wykrycie np. MiG'a-23 z odległości 30-40 Mm (ok.54-72 km), przelicznik cyfrowy Deko M362F, stacja „swój-obcy", stacja ostrzegającą Victor AIR-69, bezwładnościowy system nawigacyjny Singer-Kearfott SKN 2400, system łączności i system lądowania w trudnych warunkach. Samolot wyposażony jest też w tzw. fly-by-wire control system, polegający na sztucznej stateczności podłużnej i sterowaniu powierzchniami sterowymi poprzez komputer.

WERSJE BOJOWE

F-16B – jest odmianą dwumiejscową samolotu F-16A. Ma takie same wymiary i osiągi. Jedynie zasięg uległ skróceniu – druga kabina wymusiła zmniejszenie zapasu paliwa. Samolot F-16B jest równocześnie samolotem bojowym, jak i służącym do szkolenia pilotów.

ADF F-16 – specjalna odmiana F-16 dla jednostek obrony przeciwlotniczej (przechwytujących). Od wersji tej wymagano wykrywania i zestrzeliwania przeciwnika ze znacznie większych odległości. Dlatego też wersja ADF różni się od wersji standart możliwością przenoszenia pocisków rakietowych AIM-7 *Sparrow* oraz AIM-120 AMRAAM, a także:

BIURO REKLAMY I OGŁOSZEŃ: 00-846 Warszawa



lepszym radarem, radiostacją wysokiej częstotliwości do łączności dalekiego zasięgu, ulepszonym systemem identyfikacji „swój-obcy", poprawionym oprogramowaniem stacji radiolokacyjnej, lepszym komputerem pokładowym.

F-16 *Wild Weasel* – wersja do zwalczania stacji radiolokacyjnych. Samolot wyposażono w czujniki na końcach skrzydeł, wykrywające promieniowanie radarowe, zasobnik z urządzeniami zakłócającymi ALQ-131 oraz odpowiednie zestawy uzbrojenia: AGM-88 HARM, AGM-45 *Shrike*, AIM-9J *Sidewinder*.

F-16 C i D – ulepszona wersja, odpowiednio jedno- i dwumiejscowa. Zastosowano w niej radar AN/APG-68 o większym zasięgu , zamontowano system LANTIRN zawierający celownik na podczerwień i system nawigacji na małej wysokości. Zwiększono możliwości komputera pokładowego. Powiekszono też HUD. Samolot otrzymał silnik o większym ciągu i został przystosowany do przenoszenia pocisków AMRAAM. Wzmocniono konstrukcję, polepszając możliwości manewrowe, równocześnie powiększając maksymalną masę startową (możliwość zabrania większej ilości uzbrojenia).

W 1988 dokonano kolejnych przeróbek. Zastosowano radar AN/APG-68(V). Samolot został przygotowany do pełnego wykorzystania zasobnika LANTIRN, zapewniającego możliwość identyfikacji celu w dzień i w nocy, automatyczne naprowadzanie i odpalanie pocisków *Maverick* oraz korzystanie z dalmierza laserowego i autonomicznego systemu zrzutu bomb naprowadzanych laserowo. Podwozie przystosowano do większej masy samolotu i wzmocniono konstrukcję płatowca.

Obecnie produkowane samoloty wyposażone są w lepsze jednostki napędowe: General Electric F110-GE-129 lub Pratt & Whitney F100-PW-229. Wyposażone są też w nowszy radar AN/APG-68(V5), poprawiony generator wyświetlacza programowalnego i poprawiony modem danych. Samoloty wyposażono w poprawiony wyrzutnik flar ALE-47, zwiększono zdolność użycia pocisków antyradiacyjnych HARM, poprawiono możliwości precyzyjnej nawigacji i ataku, dokonano także zmian w systemie nawigacji bezwładnościowej, skracających czas startu alarmowego.

Przyszłością samolotu F-16 jest szerokie zastosowanie systemu AFTI (Advanced Flight Technology Integration). Umożliwia stosowanie niespotykanych dotąd manewrów, takich jak wznoszenie/opadanie przy stałym kącie natarcia, czy odchylenie osi samolotu od kierunku lotu bez powodowania jego zmiany. Właściwości te powodują, że powiększona zostaje strefa, w której F-16 może zwalczać cele powietrzne i naziemne. Umożliwiają one też znacznie lepsze wykorzystanie działka pokładowego, znacznie ułatwiając celowanie.

Witia Kruglof

System F-16 na bieżąco dostosowuje kąt natarcia skrzydła do warunków lotu, dzięki niezależnym ruchomym lotkom na przedniej i tylnej krawędzi skrzydła.

help

Galina radzi zbłąkanym

Zatrzymałeś się w połowie gry i nie wiesz, co dalej. Wysilasz mózg i oczy, i... nic. Denerwujesz się, sprawa nie daje ci spać ani się uczyć (ha, ha). Napisz do nas! Nasi najlepsi specjaliści będą co miesiąc odpowiadać na najczęściej powtarzające się problemy.

GUNSHIP 2000 – PC

Kiedy dostaje się awanse?
Maciek Weryk

Największą szansę na awans masz wtedy, gdy uzyskasz jak największy wynik punktowy danej misji i jak najwięcej odznaczeń. Nie jest jednak regułą, że będziesz promowany za każdym razem. Im wyższy masz stopień, tym trudniej będzie ci awansować. Natomiast nagany spowodowane olewaniem sobie celu misji, mogą na pewien czas w ogóle wstrzymać twoje awanse.

INDIANA JONES 4 – PC

Co robić na Krecie po znalezieniu statuetek i rysunku?
Piotr Szymeczko

Powinieneś znaleźć Moonstone – kamień z dziurką, będący kluczem do bram Atlantydy. Po odkryciu dwóch statuetek zapamiętaj treść rysunku w jednym z domostw i przywłaszcz sobie lunetkę geodezyjną. Ustaw lunetkę przy pierwszej figurce, wyreguluj kąt patrzenia według rysunku i wciśnij guzik myszy. Z lunetki wystrzeli przerywana linia – powinna musnąć prawą krawędź „rogów". Powtórz procedurę przy drugiej figurce, a skrzyżowanie białych linii wskaże ci miejsce, w którym powinieneś kopać.

INDIANA JONES 3 – PC

W którym regale są ukryte książki „Mein Kampf" i „Flight Manual"?
Marek Michałowski

Nie ma na to reguły, bo w tej grze komputer często losuje położenie przedmiotów. Powinieneś porozmawiać z bibliotekarzem, a potem wędrować po bibliotece i przyglądać się każdemu regałowi. Ostatecznie możesz próbować na każdym opcji PICK UP.

KING'S QUEST 3 – Amiga

Jak wyprodukować zaklęcia?
Rafał OKO Jaros

Do tego potrzebne są składniki z piwniczki czarownika oraz... instrukcja, w której podany jest dokładny przepis na zaklęcie przeciwko Manannanowi. Jeżeli jej nie masz, możesz próbować różnych kombinacji składników, aż do uzyskania potrzebnej mikstury. Z leżącej na stole księgi przeczytaj strony nr 2, 4 i 25.

LEGEND OF KYRANDIA – Amiga

Kiedy wchodzę do domu karzełka, to nie zastaję go. Gdzie tkwi błąd?
Agnieszka Górnicka

Prawdopodobnie nie miał on jeszcze okazji, by ukraść ci Królewski Kielich. Użyj czaru łamania magii, by ściągnąć Kielich na ziemię. Później przygotuj płyn w fioletowej retorcie i wypij go, by się zmniejszyć.

LOST SECRET OF THE RAINFOREST – PC

Jak położyć się do łódki?
Marcin Zajadło

Najprościej na świecie – po odbyciu obowiązkowych rozmów na nabrzeżu (upewnij się, że obejrzałeś wszystko), porozmawiaj z ojcem i kliknij ikoną ręki na łódce. Komentarz „lumpy są wszędzie" w opisie, odnosił się do żulerskiego towarzystwa znajdującego się na brzegu.

ul. Wronia 35/37, tel. (0 22) 201-261 w. 550, fax (0 22) 209-309

ARS HACKERANDI

Ars qua nulla est praestantior atque difficilior
Sztuka, nad którą nie ma wybitniejszej ani trudniejszej

– Dzisiaj złapali kolejnego, było na czołówkach wszystkich gazet. „Nastoletni włamywacz komputerowy aresztowany", „Hacker za kratkami za szperanie w banku".

...wpadł partacz. Wszyscy są tacy sami. Ale czy ty, ze swoim światopoglądem z lat 50-tych kiedykolwiek próbowałeś spojrzeć na świat oczami hackera? Czy w ogóle zastanowiłeś się co sprawia, że on działa, jakie siły go kształtowały?

Ja właśnie jestem hackerem. Witaj w moim świecie. Jest on światem, który zaczyna się od szkoły... Jestem inteligentniejszy od reszty dzieciaków. Te smuty, których nas uczą w szkole, po prostu mnie nudzą... Dlatego się nie staram.

– Przeklęty nieuk. Oni są wszyscy tacy sami.

– Jestem w szkole średniej albo wyższej. Słucham po raz piętnasty, jak nauczyciele tłumaczą skracanie ułamków. Rozumiem je.

„Nie pani profesor, nie pokazałem swojej pracy. Obliczyłem to w głowie...".

– Piekielny dzieciak. Na pewno ściągnął. Oni są wszyscy tacy sami.

– Dzisiaj dokonałem odkrycia. Komputer. Wykonuje dokładnie to, co mu każę. Jeżeli robi błąd, to dlatego, że ja coś sknociłem. Nie dlatego, że mnie nie lubi, albo czuje się przeze mnie zagrożony... Albo myśli, że jestem mądralą i chwalipiętą. Albo nie umie, czy nie powinien w ogóle nauczać...

– Cholerny bachor. Cały czas bawi się tymi głupimi grami. Oni są wszyscy tacy sami.

– Stało się... otworzyły się drzwi na świat. Impuls płynie linią telefoniczną, jak narkotyk w żyłach uzależnionego. Szukam ucieczki od codziennych niekompetencji... Znalazłem system. To jest właśnie to... to jest miejsce, gdzie przynależę. Znam tu wszystkich... nawet jeżeli ich nigdy nie widziałem, nigdy z nimi nie rozmawiałem, nigdy więcej od nich nic nie usłyszę... Znam was wszystkich.

– Ten szczeniak znowu okupuje linię telefoniczną. Oni wszyscy są tacy sami.

– Oczywiście, kurza morda, że jesteśmy tacy sami! W szkole karmiliście nas łyżeczką, kiedy pragnęliśmy soczystego steka. Kawałki mięsa, które pozwoliliście nam dać, były już wstępnie przeżute i bez smaku. Byliśmy zdominowani przez sadystów lub ignorowani przez apatycznych. Nieliczni, którzy mogli czegoś nas nauczyć, znaleźli chętnych uczniów, ale oni są jak krople wody na pustyni.

To jest teraz nasz świat... kraina elektronów, półprzewodników, bodów. Korzystamy nie płacąc z usług, które mogłyby być tanie jak barszcz, gdyby nie były kierowane przez żądnych pieniędzy bufonów.

A wy nas nazywacie kryminalistami... My badamy, poszukujemy wiedzy.

A wy nas nazywacie zbrodniarzami... Istniejemy bez koloru skóry, bez narodowości, bez religijnych uprzedzeń.

A wy robicie z nas wyrzutków... Wy budujecie bomby atomowe, wszczynacie wojny, to wy mordujecie, oszukujecie, okłamujecie nas, na dodatek próbujecie nas przekonać, że to dla naszego dobra.

A jednak to my jesteśmy przestępcami. Tak, jestem złoczyńcą. Moją zbrodnią jest ciekawość. Moje przewinienia to fakt, że osądzam ludzi za to, co mówią i myślą, a nie za wygląd. Moim grzechem jest to, że przechytrzyłem was, pozbawiłem części zysku, czego mi nigdy nie wybaczycie.

Jestem hackerem, a to jest mój manifest. Możecie mnie jednego uwięzić, ale nigdy nie zatrzymacie nas wszystkich. W końcu, wszyscy jesteśmy tacy sami.

The Mentor (wolne tłumaczenie)

SZCZYPTA HISTORII

W latach sześćdziesiatych AT&T, największa firma telefoniczna w Stanach Zjednoczonych, podjęła kosztującą biliony dolarów decyzję operowania całym, olbrzymim systemem przełączania rozmów międzystanowych i międzynarodowcych (long distance, dalej nazywane LD) dwunastoma elektronicznie generowanymi kombinacjami dwunastu tonów podstawowych. To są dzwięki, które słychać przy tonowym wybieraniu numeru i czasami w tle podczas rozmowy. AT&T postanowiła zrobić to jak najprościej – tonem odpowiadającym każdemu numerowi to dwa równocześnie wysyłane sygnały o ustalonych częstotliwościach, np. cyfrze 5 odpowiada 1300 Hz z 900 Hz. Magicznym dzwiękiem jest ton o częstotliwości 2600 Hz, który umożliwia przejęcie kontroli nad centralką, tak jak może to zrobić operator AT&T. A to oznaczało niewyobrażalne wprost możliwości.

Większość z nas krzywi się, kiedy pod koniec miesiąca trzeba obejrzeć rachunek telefoniczny. Dotyczy to zwłaszcza ludzi, którzy przy pomocy modemu i linii telefonicznej łączą się swoimi komputerami z innymi komputerami. W ten sposób uzyskują dostęp do plików, poczty elektronicznej oraz innych usług danej sieci. Pół biedy jeśli połączenia są lokalne, prawdziwy ból zaczyna się przy krajowych i międzynarodowych. Nie trzeba dodawać, że te są najciekawsze, zarazem odpowiednio droższe. Hackerzy wypracowali sposób, dzieki któremu można było robić niemal wszystko z siecią telefoniczną, między innymi za darmo komunikować się z całym światem.

Dzisiaj nie wiadomo kto i jak zrobił to pierwszy. Mógł to być ślepy chłopak ze słuchem absolutnym, Joe Agrezzio, który potrafił wygwizdać odpowiednie dźwięki. Były one rozróżnialne dla człowieka, ale przekaźniki je akceptowały. Im bardziej więc system przekaźników LD był komputeryzowany, im bardziej oddalał się od ingerencji ludzkiej, tym trudniej było wykryć takie działania. Możliwe, że ktoś zaprzągł do pracy jakikolwiek elektroniczny instument klawiszowy. Grając odpowiednie nuty można było wygenerować odpowiednie tony. Legendarna jest historia faceta, który wykorzystał do tego celu gwizdek dodawany do każdego opakowania płatków kukurydzianych Captain Crunch.

Początkowo hackerami były wyłącznie osoby posiadające odpowiednią wiedzę o elektronice i telekomunikacji, przeważnie studenci uczelni technicznych, szczególnie MIT'u. Stanowili ścisłą elitę. Hackowaniem zajęli się głównie z ciekawości, chęci poznania struktury, zasad działania czy możliwości sieci telefonicznej. Wraz z rozwojem BBS'ów, rozrostem sieci komputerowych i szeroką wymianą informacji, tak zwanym hackowaniem zajęły się już szerokie masy. Szczególną lawinę wyzwolił film „Gry Wojenne", który oglądali wszyscy od szóstej klasy szkoły podstawowej wzwyż. Spowodował on tak wielką fascynację, że dosłownie każdy chciał zostać hackerem. Istotne jest też, że pierwotny cel zaniknął. Dzisiejsi pseudohackerzy w znakomitej większości nie posiadają dogłębnej wiedzy technicznej. Często stosują metody, których do końca nie rozumieją. Działają niejako według przepisu kucharskiego, stworzonego przez prawdziwych hackerów. Wyłącznym celem dla większości stało się osiągnięcie darmowych połączeń telefonicznych i zdobycia prestiżu w środowisku.

JAK TO WYGLĄDA U NAS?

W Polsce usługi telekomunikacyjne są wręcz przysłowiowo złe. Często nie można się dodzwonić do innej dzielnicy w tym samym mieście, a co tu dopiero mówić o dzwonieniu gdzieś dalej. Połączenia są strasznie zaszumione, przerywane, nakładane na siebie. Polska sieć telefoniczna jest bardziej toporna od zachodniej, nie ma więc jeszcze możliwości działania dla rodzimych hackerów. Dotyczy to zresztą wszystkich ważniejszych instytucji. Od niedawna działa przecież system obsługi podatków Poltax, banki dopiero będą komputeryzowane. Nie ma jeszcze komputerowej infrastruktury, do której można by się włamywać.

Są natomiast giełdy, które nadal sprzedają kradzione oprogramowanie. Rodzimi łamacze zajmują się głównie przystosowaniem przemyconych programów do dystrybucji. Do działań tych można zaliczyć usunięcie mechanizmów zabezpieczających przed kopiowaniem, tzn. umożliwienie działania bez klucza sprzętowego, uruchamiania nie tylko ze specjalnie spreparowanej, oryginalnej dyskietki, ominięcie kodów sprawdzających posiadanie oryginalnych podręczników. Trzeba zaznaczyć, że działalność ta przypomina podcinanie gałęzi na której wszyscy siedzimy, gdyż bije bezpośrednio w programistów. Zachodni odpowiednicy naszych hackerów bardzo dobrze to rozummieją, gdyż do każdej pirackiej kopii dołączają krótki komentarz:

„Jeżeli ten program ci się spodobał, idź do sklepu i zakup oryginał. Wspieraj autorów dobrego oprogramowania".

Do innej grupy można zaliczyć nieszkodliwych pasjonatów dorabiających nieśmiertelności do ulubionych gier, czy grzebiących się w nagranych stanach gry (SAVEGAME, dalej nazywane SG).

UOGÓLNIENIE

Hacker jest osobą, która ma ekstensywną wiedzę zarówno teoretyczną, jak przede wszystkim praktyczną w jakiejś specjalistycznej dziedzinie i wykorzystuje ją, by rozpracować pewien skomplikowany system. Powszechnie wiąże się pojęcie hackera z osobą zajmującą się komputerami, ale w myśl powyższej definicji np.

BIURO REKLAMY I OGŁOSZEŃ: 00-846 Warszawa

KONKURS 3 (PC)

Zadanie: opisać dowolny symulator lotu na PC, za wyjątkiem opublikowanych dotąd w SS.

Nagrody – trzy oryginalne gry GUNSHIP 2000 ufundowała redakcja SECRET SERVICE wraz z firmą IPS. Odpowiedzi prosimy przysyłać z dopiskiem na kopercie „Konkurs nr 3".

biolog zajmujący się genetyką też jest w pewnym sensie hackerem. Łatwo wyobrazić sobie, że szalony profesor rozszyfrował do końca znaczenie poszczególnych fragmentów łańcuchów RNA. Trochę trudniejsze, ale możliwe do przyjęcia jest, że potrafi je dowolnie zmieniać. Mógłby wtedy osiągnąć to, o czym wiekszość z nas tylko marzy zatrzymać proces starzenia, zwielokrotnić swe zdolności regeneracyjne, inteligencję, cokolwiek. Idąc dalej tym tropem również polityk, umiejący dowolnie w niezauważalny sposób manipulować otoczeniem, makler, znający perfekcyjnie tajniki giełdy, czy muzyk, który potrafi wywołać pożądane emocje u słuchacza, spełniają wyżej wymienione kryteria.

HACKER A MEDIA

W środkach masowego przekazu kreowany jest zły image hackera. Jego wizerunkiem jest zdeprawowany nastolatek, który odpowiada za wszystkie niewłaściwe zachowania komputerów. Media wykorzystują niewiedzę widzów na temat komputerów, by zaszczepić głęboką niechęć wobec hackerów.

Jak bardzo fałszywa może być taka propaganda, mogliśmy zauważyć przy okazji praktykowanej również w Polsce kampanii ostrzegania przez wirusem Michaelangelo. Osoba, która nie zna się na wirusach, zdana jest na obiegową opinię, a tą wielkie firmy mogą manipulować do woli. Przedstawiono nam dzień uaktywnienia się wirusa jak ogólnoświatowy kataklizm. W rzeczywistości Michaelangelo jest wirusem bardzo prostym, by nie powiedzieć prymitywnym. Ma znikomy stopień zarażania i przeszedłby zupełnie niezauważenie, gdyby nie paniczna nagonka w mediach.

Służyła ona oczywiście bardzo konkretnym celom. Zaznaczono wyraźnie, że tylko wtedy będziemy wolni od wirusów, gdy kupować będziemy wyłącznie oryginały – chodziło więc o zwiększenie sprzedaży legalnego oprogramowania przez zastraszenie. Przy okazji odbyła się efektowna promocja oprogramowania antywirusowego pewnych (wybranych oczywiście) firm. Cele są być może dobre, ale przyjęta droga realizowania ich na skróty wydaje się być niewłaściwa.

ZAPOWIEDŹ

Jeżeli chcemy mieć w Polsce dobre czy wręcz jakiekolwiek oprogramowanie, powinniśmy surowo potępiać działania hackerów. Sytuację poprawić powinno znowelizowane prawo dotyczące własności intelektualnej i praw autorskich.

Nic nie stoi jednak na przeszkodzie w ułatwieniu sobie korzystania z naszego legalnie zakupionego oprogramowania. Dotyczy to oczywiście przypadku, kiedy producent nie zastrzega sobie również praw do nietykalności SG-ów, w szególności zabronienia dokonywanie modyfikacji. Działalność taka nie ma nic wspólnego z naszym rozumieniem hackowania.

Bywa, że nasza ulubiona gra okazuje się prawie niemożliwa do przejścia. Wydaje się iż do poprawy sytuacji brakuje zaledwie odrobina dodatkowej amunicji, energii, przedostanie się za jedne z zamkniętych drzwi, itp. Pewnym rozwiązaniem problemu jest z pewnością odstawienie gry w kąt, by doczekała lepszych czasów. Można jednak sobie w prosty sposób pomóc. jeżeli jest w programie możliwość nagrywania sytuacji. Począwszy od następnego numeru SECRET SERVICE, w zależności od waszego zainteresowania, w KGB pojawiać się będzie rubryka na temat, jak to robić.

Do grzebania w SG-ach nie jest potrzebna specjalistyczna wiedza, np. znajomość asemblera. Niezbędne natomiast będzie zdobycie kilku narzędzi. Na dobry początek wypada mieć:

– program porównujący zawartości plików, chociażby DOS-owski comp.exe. Jest on niezły, nie pozwala jednak porównywać plików o różnych długościach, kończy pracę po wykryciu tylko dziesięciu rozbieżności i podaje wyniki tylko decymalnie. Dobrym ćwiczeniem jest napisanie własnego programiku w Pascalu czy C.

– kalkulator przeliczający liczby dziesiętne na heksadecymalne i na odwrót, dobre są niektóre rezydentne programy shareware'owe (można je tanio nabyć w dowolnym Shareware House).

– dowolny edytor umożliwiający wprowadzanie zmian w pliku, niekoniecznie tekstowym, najłatwiejszy w obsłudze jest Disk Editor z pakietu Norton Utilities.

W nowej rubryce znajdą się gotowe rozwiązania, w pierwszej kolejności do gier opisywanych na łamach SECRET SERVICE. Oprócz przepisów opisane będą konkretne czynności, dzięki którym będziecie mogli samodzielnie szperać w SG-ach. Jeżeli masz już doświadczenia w tej dziedzinie, wiesz co ci się nie podoba w podobnych rubrykach innych pism, masz propozycje gier, w których chciałbyś zmienić SG-y, sugestie, uwagi – napisz do nas koniecznie!

Kostia Jamow

super SUPERY

– *(grypsy)* Eliminować patrzałki – psuć wzrok; Zamęczać pałę – grać joystickiem; Być niewykrywalnym dla radarów – grać po ciemku, bez muzyki, na wygimnastykowanych palcach; Gospodarka budowlana – grać w Tetrisa; Pleśnić bryle – grać w okularach; Szumieć joyem – grać w mordobicia; Juchaczyć joya – przechodzić grę;

– *(początki)* Cześć poławiacze dysków na morzu roztopionego chipa; Szalem! Owiń się bo idzie zima; Morda psy bo skrócę łańcuch; Bonżur mesje; Do g(ł)ówno dowodzącego S.S. „ESSESS"; Witam panów, panie, obojnaki i amigowców; Dzień dobry młoty i galopujące kowadła; Czołem załogo YellowSS SSubmarine;

– *(końce)* Pozdrowienia dla Miss Mokrej Podkoszulki (przyłączamy się do pozdrowień); Muszę kończyć bo jelita nalegają; Kończę bo wprawdzie praca uszlachetnia, ale lenistwo uszczęśliwia;

– *(greetingsy)* Od Rafała dla Kariny (chłopie, zapomniałeś o zdjęciu);

– *(jakbym gdzieś to słyszał...)* Czy wiecie co mój sąsiad zrobił dziś rano? Włożył głowę do miski z mlekiem. Wiedziałem, że będzie pływać! Bo jest zrobiona z mięciutkiej, pełnej glukozy trociny;

– *(o siostrach)* Siostry nie dam, bo by mi wsi narobiła;

– *(prawdy życiowe)* Wiecie przez kogo są wojny? Przez kobiety, bo to one rodzą żołnierzy; Jedyne co mnie trzyma na tym świecie, to siła grawitacji;

– *(przekręty)* Aces of the Pacific – Asy Bałtyku; Body Blows – Bodzio Blows; Carriers at War – Wojenne Kariery; Castles – Gaz less... please; Colgate – Aniu czas na...; Dyna Blaster – Jodyna i Plaster; Fantasy World Dizzy – Fantastyczne Wzloty Izy; Jurassic Park – Park Praski (oj! to prawda); Kult – Kazik; Lord of the Rings – Jubiler; Megalomania – GigaHiNawyk; Paper Boy – Dziadek Klozetowy; Sentinel Worlds – Sentymentalny Świat; Sim City – Slim Fast City; Test Drive – Dmuchanie w balonik; The Lost Vikings – Straceni Chłopcy;

– *(varia)* (przyczyniliśmy się ostatnio do walki z alkoholizmem wśród młodzieży, ponieważ jeden z czytelników napisał): odmówiłem sobie kufelka w mojej ulubionej knajpie i zainwestowałem w SS; Widać, że Intel czuwa i nie dopuścił partii „chrześcijańskich" do parlamentu, bo pomyślcie jakby wyglądał LARRY w takich warunkach; Poprosiłem ekspedientkę w kiosku o sex z serwisem i nie wiem dlaczego zrobiła się czerwona (prawdopodobnie nie wiedziała, co to znaczy serwis); Wiadomości z ostatniej chwili: wściekły Atarowiec nadal przetrzymuje niejakiego Valdgira, żąda nieśmiertelności oraz dwóch bliżej nieokreślonych mieczy; Zima idzie, znów będzie można złamać nogę na ślizgawce; WAXWORKS to chyba największa pomyłka ACCOLADE, zamiast zrobić ELVIRĘ 3, bo tam był przynajmniej motyw ukończenia tak długiej gry – wygrzmocenie tytułowej bohaterki; Nie ma to jak w przybytku stękania i samowolnych kombinacji; Nasz nauczyciel od informatyki to palant, kiedy zapytał co najpierw podłączyć do komputera to odpowiedziałem: joystick! Wściekł się, ale mu przeszło, a gdy zapytał co trzeba potem podłączyć to dodałem: drugi joystick! No i wyrzucił mnie z lekcji. (a potem narzeka się, że nasza młodzież nie zna się na komputerach, ale jak ma to robić za drzwiami?);

– *(pytania)* Ile wzrostu ma naczelny? Zrobię mu na drutach majtki z golfem;

– *(opowiadania)*

Jak to było w Wietnamie...
Ona – Kill me John, kill me!!!
On – No, you must live!
Ona – Please, kill me Jo...
On – No!!! The end

Polska rok 1991. Wyglądam przez okno – Wałęsa, otwieram drzwi – Wałęsa, włączam telewizor – Wałęsa, aż boję się otworzyć konserwę!

– *(fraszki)*

Commodore – przechodzą mnie ciarki,
Nigdy nie lubiłem wibratorów tej marki.

• Brzeźno jest okolicą,
Gdyby nie Commodorowcy, byłoby stolicą.

• Nie graj w Rexa Jebulina,
kup „Street Fighter", zabij skina.

– *(kawały)*

• Dlaczego dziewczyna jak się rano budzi to się przeciąga? Bo się nie może podrapać po jajach!

• Siedzi se facio u dentysty. Lekarz lepi mu te kły już parę godzin i wreszcie mówi: Sir, może zrobimy przerwę na papierosa! Na to facet: Okiej, może być. A dentysta wyrwał mu „jedynkę".

• Po wyborach kandydat na posła skarży się żonie: Zdobyłem tylko dwa głosy! Na to ona: zawsze podejrzewałam, że masz kochankę.

– *(sentencje)*

• I ty joyu przeciwko mnie?

• Pałka została złamana.

Cezar

KONKURS 5 (PC)

Odpowiedz na trzy pytania:

1. Ile części SPACE QUEST ukazało się dotychczas?

2. Kto napisał serię QUEST FOR GLORY dla SIERRY?

3. Jak nazywa się dział firmy DYNAMIX, zajmujący się symulatorami lotniczymi?

Nagrodami są oryginalne gry BETRAYAL AT KRONDOR i EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE (wersja DOS) ufundowane przez firmę DYNAMIX. Odpowiedzi prosimy nadsyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z zaznaczeniem „Konkurs nr 5".

PRENUMERATA

SECRET SERVICE można już zaprenumerować. Jak wcześniej zapowiadaliśmy, nasz system prenumeraty będzie wspierał przedsiębiorczych, którzy potrafią się zorganizować.

Opiera się to na tym, że zamawiając więcej niż jeden egzemplarz SECRET SERVICE, otrzymujesz znaczne zniżki. Jeżeli np. w twojej klasie są trzej inni chłopcy, który chcą nas zaprenumerować, to znacznie korzystniej będzie, jeśli zamówicie u nas prenumeratę zbiorową. Każdy z was zapłaciłby po 18.500 zł, natomiast w czteroosobowej grupie zapłacicie po 16.900 zł! Musicie się jeszcze umówić, do którego z was mają przychodzić co miesiąc przesyłki i już możecie wpłacić na poczcie zebrane pieniądze.

UWAGA!
Wpłaty dokonujesz przekazem na konto:
BANK OCHRONY ŚRODOWISKA
Centrala Warszawa
numer 630991-102401-136
z zaznaczeniem, jakiego okresu dotyczy prenumerata

Na przekazie prosimy podać: nazwisko odbiorcy z dokładnym adresem (konieczny jest kod pocztowy i miejscowość), na który mamy wysyłać zamówione numery. Prosimy wypełniać starannym pismem, drukowanymi literami.

Możesz zaprenumerować dowolną liczbę egzemplarzy z przedziału 1–10 sztuk. Możliwości obsługi większych zamówień prosimy na razie uzgadniać z nami telefonicznie – w przyszłości zapewne wprowadzimy też automatyczną obsługę większych nakładów.

PRENUMERATA DOTYCZY PIERWSZEGO KWARTAŁU 1994 r. WPŁAT MOŻNA DOKONYWAĆ DO 24 GRUDNIA 1994 r.!

Prenumeratę na następne okresy będziemy ogłaszać za każdym razem, odpowiednio wcześnie.

CENY PRENUMERATY SS

ile sztuk	cena	oszczędność	do zapłaty
1	18 500	0.0%	55 500
2	35 800	3.3%	107 400
3	52 200	6.0%	156 600
4	67 600	8.8%	202 800
5	83 200	10.1%	249 600
6	99 200	10.6%	297 600
7	115 100	11.2%	345 300
8	130 800	11.6%	392 400
9	146 200	12.2%	438 600
10	160 100	13.0%	480 300

KONKURS 6 (ATARI)

Odpowiedz na trzy pytania:

1. Ile gier firmy MIRAGE zostało opisane w SECRET SERVICE?

2. Ile gier na małe Atari ma w ofercie MIRAGE?

3. Co to są Tommingi?

Nagrody ufundowane przez firmę MIRAGE to pięć kompletów po trzy gry.

Przy odpowiedzi prosimy zaznaczyć dysk/kaseta i przysyłać na kartach pocztowych z dopiskiem „Konkurs nr 6".

KONKURS 7 (Commodore)

Odpowiedz na trzy pytania:

1. Wymień trzy części przygód DIZZY, które ukazały się na Commodore.

2. Ile gier na Commodore ma w ofercie MIRAGE?

3. Skąd wzięło się oznaczenie „64" w nazwie Commodore?

Nagrody ufundowała firma MIRAGE i jest to pięć kompletów po trzy gry.

Przy odpowiedzi prosimy zaznaczyć dysk/kaseta i przysyłać na kartach pocztowych z dopiskiem „Konkurs nr 7".

KONKURS 4 (Amiga)

Zadanie: opisać dowolny symulator lotu na Amigę, za wyjątkiem opublikowanych dotąd w SS.

Nagrody – trzy oryginalne gry GUNSHIP 2000 ufundowała redakcja SECRET SERVICE wraz z firmą IPS. Odpowiedzi prosimy przysyłać z dopiskiem na kopercie „Konkurs nr 4".

ARCHIWALIA

1. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca. Obowiązuje data stempla. Ceny na poszczególne numery są ruchome i stanowią wypadkową naszego zapasu i zgłaszanego zapotrzebowania. Cena zawiera koszty przesyłki.

2. Wpłat należy dokonywać tzw. PRZEKAZEM NA KONTO!!!

BANK OCHRONY ŚRODOWISKA S.A. Centrala Warszawa

KONTO NUMER 630991-102401-136

3. Na przekazie należy wyraźnie napisać, których numerów i w jakiej ilości zamówienie dotyczy.

4. Redakcja nie ponosi winy z tytułu źle lub nieczytelnie wypełnionych przekazów!

5. Prosimy pamiętać o podawaniu dokładnych adresów z kodem pocztowym!!!

6. Czas realizacji zamówienia – do 1 miesiąca. W przypadku przedłużania się tego okresu prosimy o kontakt, najlepiej telefoniczny.

Z OKAZJI ŚWIĄT, WIELKA PRZECENA ARCHIWALIÓW!

CENY OBOWIĄZUJĄCE DO 15 GRUDNIA!!!

Nr 1 – 45 tys. zł za egzemplarz
Nr 2 – 35 tys. zł za egzemplarz
Nr 3 – 25 tys. zł za egzemplarz
Nr 4 – 10 tys. zł za egzemplarz
Nr 5 – 13 tys. zł za egzemplarz
Nr 6 – 10 tys. zł za egzemplarz

Oferta specjalna: numery 4 i 6 w komplecie są za 18 tys. zł.

UWAGA BIBLIOTEKI SZKOLNE!!!

NA ŚWIĘTA REDAKCJA PRZYGOTOWAŁA SUPER PREZENT: KAŻDA BIBLIOTEKA SZKOLNA, KTÓRA PRZYŚLE DO REDAKCJI KOPERTĘ ZWROTNĄ FORMATU A4 (z adresem i pieczątką szkoły oraz naklejonymi znaczkami za 4000 zł) OTRZYMA OD NAS BEZPŁATNE EGZEMPLARZE PROMOCYJNE!!!

Szanowny czytelniku, dopilnuj swoją ukochaną Panią Bibliotekarkę, ona przecież może nie wiedzieć o tej akcji!!! A teraz zwracamy się z prośbą do naszych szanownych kombinatorów: drogie leszcze, ta akcja dotyczy tylko szkół.

BIURO REKLAMY I OGŁOSZEŃ: 00-846 Warszawa

TIPS & TRICKS

Typki i Byczki zostały przekazane w delikatne ręce oprawców ze wschodu. W miarę, jak postępowało rozbrajanie zapasów TNT, światło dzienne ujrzały liczne tipsy na Atari ST. Część zgodna jest z tipsami do wersji amiganckich, tym niemniej Atarowcom też się coś należy od życia.

W ósmej edycji znalazło się prawie 200 pozycji, które zajęły prawie 10% powierzchni numeru. Trochę powtórzonych Tipsów w wersjach na inne komputery, kilka poprawek – izwinitie, oszybka humanum est – i duża różnorodność, która powinna usatysfakcjonować posiadaczy sprzętu grającego w oktawach: ośmio i szesnastobitowej.

ADAX

Atari

Na planszy tytułowej naciśnij jednocześnie SELECT i OPTION. Następnie przytrzymaj START i zwolnij pozostałe klawisze funkcyjne – nieskończona energia.

AIRBORNE RANGER

IBM

Klawiszologia: F1 – karabin, F2 – granaty, F3 – rakiety, F4 – nóż, F9 – mapa (czas nie płynie), F10 – zmiana z biegu na chód i vice versa, 1 – wezwanie śmigłowca, 5..7 – bomba zegarowa, zapłon 5 do 7 sekund, DEL (BACKSPACE) – apteczka, ENTER, albo 5 na klawiaturze numerycznej – użycie broni, K – zmiana sposobu kierowania, SPACJA – padnij/powstań.

ANOTHER WORLD

Atari ST, Amiga

Kody we właściwej kolejności (at last!): EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, FADK, KCIJ, LDCI, FIEI, LDIJ, GABK, LAEA, LALD, LFEK.

APB

Atari ST

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako ALF.

IBM

Jeśli rozbijesz się podczas pościgu, to naciskając syrenę strzelasz do uciekającego. Możesz przejeżdżać przez kamienie, tory, skały, itp., byle powoli.

ARCHON

Atari

Białe figury są silniejsze na jasnych polach, czarne – na ciemnych.

ARMALYTE

Atari ST

Podczas pauzy napisz DELTA3.

ASTRO MARINE CORP

Atari ST

Kody: NOSTROMO, DISCOVERY, ENTERPRISE, DAGOBAH, REPLICANT, KRULL, METROPOLIS.

BACK TO THE FUTURE 2

Commodore

Możesz zatrzymać grę, naciskając Z, SPACJĘ i lewy SHIFT.

BARBARIAN 1 | 2

Commodore

Jeżeli grę złamał hacker Relax, to naciśnięcie T daje nieśmiertelność. Nie chroni to jednak przed ucięciem głowy oraz kulami czarownika.

BATTLE VALLEY

Atari ST

Napisz ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE.

B.C. KID

Amiga

Na pierwszej planszy idź w lewo i skocz do góry naciskając FIRE – pojawi się mały kwiatek. Zabierz go – w powietrzu pojawi się ptaszek. Złap go szybko i ściągnij na dół – dodatkowe życie.

BIO CHALLENGE

Atari ST

Zatrzymaj grę klawiszem ESC i naciśnij G.

BLACK TIGER

Atari ST

Kiedy komputer prosi o dysk nr 2, włóż czysty sformatowany dysk do stacji.

BRUCE LEE

Atari

Grę można zatrzymać kombinacją CTRL R.

BUBBLE BOBBLE

Atari ST

Rozpocznij grę, następnie F2 – przeskakuje jeden poziom, F3 – przeskakuje sześć poziomów, F3 – przeskakuje jedenaście poziomów.

BUDOKAN

Amiga

Kiedy twój zawodnik wejdzie do hali, w której odbywa się turniej, odczekaj dłuższą chwilę, nic nie robiąc. Pojawi się cień dinozaura.

CHUBBY GRISTLE

Atari ST

Na ekranie tytułowym napisz BUUURRP – nieśmiertelność.

CHUCK ROCK

Atari ST

Po dwukrotnym naciśnięciu ESC na ekranie tytułowym, możesz wpisywać wszystkie tipsy z wersji na Amigę.

CLAUNOMANIA

Amiga

Kiedy kończą ci się strzały i skoki, naciśnij HELP.

CLYDE RYDCLIF

Commodore

Naciśnij C= – nieśmiertelność, CTRL – ponowna śmiertelność, RUN/STOP – przerwa w grze.

COLOR'X

Amiga

Kody: 1. DSSX, 2. YXOH, 3. WETN, 4. QPTA, 5. TDJN, 6. CSWW, 7. TUEF, 8. PPNG, 9. VGQD, 10. ZVBE, 11. RCZO, 12. MJGA, 13. FQIA, 14. AXWH, 15. HHDP, 16. PJBJ, 17. KFVV, 18. PMFW, 19. TRTU, 20. PMDN, 21. QNUS, 22. TQZN, 23. MJRH, 24. FZFD, 25. NNZC, 26. GXTR, 27. RRYP, 28. APTA, 29. QSGX, 30. LWOE, 31. ZATF, 32. HMVL, 33. SBPW, 34. FGTG, 35. AXRS, 36. BHDY, 37. MYDY, 38. BXTO, 39. CLKV, 40. YIVW, 41. FJLA, 42. NQZE, 43. PKTG, 44. UUHQ, 45. MZXW, 46. ZAVH, 47. RYEI, 48. NFJC, 49. UZRZ, 50. BRTQ, 51. PGNZ, 52. LXWZ, 53. HUGE, 54. YYGQ, 55. NYJE, 56. PLXZ, 57. HOQZ, 58. GKHR, 59. GKLM, 60. VSJK, 61. SGTP, 62. RAWA, 63. RTDA, 64. SCDM, 65. XSYE, 66. BCVC, 67. HHYE, 68. QVWM, 69. JVNS, 70. WCXJ, 71. YMDU, 72. TIJX, 73. DODO, 74. YKJP, 75. KEOD, 76. LMGK, 77. SXEQ, 78. PFTH, 79. QYYU, 80. GVYY, 81. VXEO, 82. KYTL.

COMANCHE

IBM

Kiedy stopień sprawności twojej maszyny zbliży się do zera, przerwij misję naciskając ALT Q.

CONAN

Atari

Kombinacja CTRL R ratuje z opresji.

CONTINENTAL CIRCUIT

Amiga, Commodore

Kiedy zapali się czerwone światło, pchnij joystick do przodu. Kiedy zapali się drugie czerwone światło, puść joy-a. Pchnij go ponownie do przodu natychmiast po zapaleniu się zielonego światła – im szybciej zareagujesz, tym lepsze będziesz miał przyspieszenie.

COOL CROC TWINS

IBM

Kody: 1. – 5. AAAA, 6. – 10. BLOY, 11. – 15. ZARP.

CRUISE FOR A CORPSE

Amiga, Atari ST, IBM

Zabójcą za każdym razem jest DICK.

CUBE X

Amiga

Kody do leveli: 0: EAGLE, 1. HARD, 2. TIME, 3. LIBERTY, 4. FIGURE, 5. GOLEM, 6. SWORD, 7. MIRROR, 8. DRAGON, 9. SUCCESS, 10. STONED, 11. LIGHTNING, 12. FLAME, 13. PEANUT, 14. FOOD, 15. TABLE, 16. MONKEY, 17. DISC, 18. KNEE, 19. UNKNOWN. 20. HOT DOG, 21. AMERICA, 22. ZEUS, 23. LEADER, 24. PEACE, 25. GO HOME, 26. CODEING, 27. STRANGE, 28. SILENCE, 29. VOICE, 30. ATTACK, 31. SHIELD, 32. APPLE, 33. MANHATTAN, 34. BLACK, 35. PINK, 36. SWEET, 37. COLD, 38. ICE, 39. ARMED, 40. RETRY, 41. BOTTLE, 42. MONEY, 43. GOLD, 44. FOREVER, 45. EVERGREEN, 46. OLD, 47. POWER, 48. NOSE, 49. MARK LEVEL, 50. PEN, 51. INK, 52. DUNGEON, 53. MASTER, 54. KING, 55. LASER, 56. RAZOR, 57. SOAP, 58. SNOW, 59. PEOPLE, 60. WONDERLAND, 61. ALICE, 62. EDISON, 63. EINSTIEN (albo: EINSTEIN), 64. BISMARCK, 65. BIRD, 66. PENGUIN, 67. T SHIRT, 68. MILK, 69. NAIL, 70. WATER, 71. KITCHEN, 72. RADIO, 73. CIGARETTE, 74. NEWSPAPER, 75. WAR, 76. TWILIGHT, 77. ZONE, 78. OIL, 79. EGGS, 80. CHICKEN, 81. HUNTER, 82. LINE, 83. PROGRAMME, 84. BOX, 85. HIT, 86. SONG, 87. ELEPHANT, 88.

LION, 89. CROCODILE, 90. KILLER, 91. MURDER, 92. MISSISIPI, 93. NEW YORK, 94. DOWNTOWN, 95. RAT, 96. MAD, 97. CRAZY, 98. LICENSE, 99. PLANE LEVEL, 100. ZERO, 101. FIRE, 102. WOODEN, 103. BURIED, 104. EIRE, 105. GERMANY, 106. TANK, 107. WEAPON, 108. CAKE, 109. POTATOE, 110. PERISCOPE, 111. CUBE, 112. FIELD, 113. BATTLECRY, 114. HIDDEN, 115. OFF, 116. MISTAKE, 117. TURN, 118. HIERARCHY, 119. ALLIANCE, 120. DOS, 121. MEGABYTE, 122. PERCENT, 123. BIKE, 124. TEMPLE, 125. ORACLE, 126. MYSTERIOUS, 127. SIGN, 128. CANDLE, 129. DREAM, 130. NIGHTMARE, 131. KNIFE, 132. CHAIR, 133. SAIL, 134. BREAKFAST, 135. LUNCH, 136. DINNER, 137. CHIP, 138. GAME, 139. JOYSTICK, 140. MICE, 141. YUNKYARD, 142. CABLE, 143. CALL, 144. BALL, 145. BOOK, 146. CAR, 147. ISLAND, 148. SPOON, 149. HAMMER.

CYBERNOID

Atari ST

Na ekranie tytułowym napisz RAISTLIN – nieśmiertelność (podobnie jak w wersji na Amigę i Commodore).

CYBERNOID 2

Atari ST

Na ekranie tytułowym napisz NECRONOMIOCON – nieśmiertelność.

DANCER

Commodore

Naciśnij SPACJĘ – unieszkodliwienie wszystkich wrogów w zasięgu ekranu.

DAYLIGHT ROBBERY

Atari ST

Kody: 1. FIRST, 2. DRILLS, 3. ZOOOOO, 4. BUSHES, 5. MAYHEM, 6. XAMPLE.

DEFENDER

Atari ST

Kody: LEMAC, ZIPPO, LAZER, DAFAD, MAMOG, FUNKY, DONKY. Napiszs GOATY – niewidzialność.

DEFENDER 2

Atari ST

Chwilę po rozpoczęciu gry napisz RAVEN. Następnie I – niewidzialność, N – skipper leveli.

DEFENDER OF THE CROWN

Amiga

Po transferze naciśnij K – będziesz miał 1024 żołnierzy w armii oraz obrońców zamku.

Commodore

Zamiast kolejno atakować terytoria obcego lorda, wystarczy zdobyć jego zamek rodowy.

DESERT STRIKE

Amiga

Podczas gry F10 – wyświetla mapę.

DETECTIVE

Commodore

Przydatne informacje. Sejf znajduje się za obrazem, szyfr to 210319. Tytuł książki w bibliotece: 101 DETECTIVE STORIES. Sekretne przejścia sa w piwnicy, w pokojach Majora i Reverenda oraz w kuchni. To ostatnie prowadzi do piwnicy. Do kopert wkładaj tylko rzeczy oznaczone literką E.

DIAMENTY

Commodore

1. PLWDHII, 2. OMTFJUX, 3. INAGKYR, 4. UBSHLTW, 5. YVDJMRA, 6. TCFKNED, 7. RXGLBWG, 8. EXHMVTJ, 9. WAJNCAL, 10. TTKBXSN, 11. AWLUZDV, 12. SSMCAFX, 13. DDNXTGA, 14. FEBZWHWM, 15. GRVASJD, 16. HFCTDKR, 17. JGXWELL, 18. KTZSRMN, 19. LYADFNV, 20. MHTEGBX, 21. NJWRTVA, 22. BUSFYCW, 23. VADGHXD, 24. CBETJZR, 25. XCRYUAG, 26. ZDFHATY, 27. AEGJBWJ, 28. TFTUCSA, 29. WGYADDC, 30. SHHBEEE. 31. DIJCFRG, 32. EJUDGFI, 33. RKAEHGG, 34. FLBFITY, 35. GMCGJYJ, 36. TNDHKHA, 37. YOEILJC, 38. HDFJMUE, 39. JRGKNAG, 40. URHLOBI, 41. ASIMPCK, 42. BTJNRDM, 43. CUKORED, 44. DVLPSFR, 45. EWMRTGS, 46. FXNRUHV, 47. GYOSVIW.

DIGI DUCK

Atari

Na planszy tytułowej napisz DE JET – 99 żyć.

DOUBLE DRAGON

Atari ST

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako NEIL HARDING.

DRACONUS

Atari

Jeśli zabijesz się podczas przemiany, będziesz nieśmiertelny.

DRAGON'S LAIR

Atari ST

Na ekranie tytułowym naciśnij ZERO oraz RETURN i napisz GODIRKGO.

DRAGON NINJA

Atari ST

Rozpocznij grę i napisz TERRIFIC. Następnie F3 – nieśmiertelność, F3 oraz L – następny poziom.

DRAGON SPIRIT

Amiga

Naciśnij F9, napisz DRAGON HEAD i naciśnij F10.

DYNASTY WARS

Atari ST, Amiga

Na ekranie tytułowym napisz CHEAT MODE. Podczas gry F2 – skipper leveli.

EGGMAN

Commodore

Kiedy popełnisz błąd, naciśnij RUN/STOP.

ELF

Atari ST

Podczas gry napisz CHOROPOO.

ENFORCER

Commodore

Naciśnij SPACJĘ – super broń.

EPIC

IBM PC

Kody do misji: AURIGA, CEPHUS, APUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORNAX, CAELUM, CORVUS. Podczas gry naciśnij ENTER na klawiaturze numerycznej.

F-15 STRIKE EAGLE

Atari ST

Sytuacja: brak paliwa lub amunicji; Kolejność postępowania: ALT T, ALT R, ALT T.

Commodore

Kody autoryzacyjne: 0. B, 1. C, 2. H, 3. P, 4. B, 5. J, 6. H, 7. H, 8. I, 9. K, 10. F, 11. D, 12. M, 13. P, 14. E, 15. L.

F-29 RETALIATOR

Amiga

Wpisz się jako THE DIDDYMEN, wybierz „ikonę colonela" i naciśnij RETURN.

F-117

IBM

Coś ambitniejszego: w pliku ROSTER.FIL bajt nr 81 zawiera status pierwszego gracza na liście, bajt nr 161 – drugiego, bajt nr 241 – trzeciego, etc. W zależności od kodu znaku: 0 – ACTIVE, 1 – RETIRED, 2 – KILLED IN ACTION. Odkrycie znaczenia pozostałych bajtów to kwestia jednego wieczoru (najlepiej zrób sobie zapasową kopię pliku, który będziesz zmieniał).

FALLEN ANGEL

Amiga

Żeby przejść do drugiego etapu, należy znaleźć bilet lotniczy (AIR) – jest na jednej ze stacji – a następnie pojechać z nim na ostatnią stację i rozwalić gitarzystę.

FERNANDEZ MUST DIE

Atari ST

Podczas pauzy napisz SPINYNORMAN – nieśmiertelność.

Commodore

Mapę wywołasz naciskając RUN/STOP. W niektórych wersjach gry istnieje możliwość sterowania z klawiatury, według klucza – PORT 1: SPACJA – fire, 1 – góra, strzałka w lewo – dół, CTRL – lewo, 2 – prawo; PORT 2: SPACJA + M – fire, SPACJA + C – lewo, SPACJA + B – prawo, SPACJA + Z – dół, SPACJA + F1 – góra.

FIGHTER BOMBER

Commodore

Trzymając naciśnięte CTRL T, klawiszem G możesz zmieniać kolor ziemi.

FINAL FIGHT

Poprawka autorska: prawidłowy kod to SHERIFF FATMAN.

FIRE FORCE

Amiga

Przydatne klawisze: F1 – nóż komandosa, F5 – karabin, F7 – założenie ładunku C-4 (jeśli masz), F10 – granaty, F3 – wyrzutnia rakiet, 1..3 – detonacja C-4, ENTER – ustawienia nadajnika (późniejsze misje), SPACJA – przeszukanie poległego, A – przyspieszenie upływu czasu, ESC – odwrót przed ukończeniem zadania, HELP – odnowienie energii. Kiedy na twojej drodze stanie bunkier lub gniazdo kaemów wejdź do środka, załóż C-4 i zdetonuj go po wyjściu na zewnątrz.

FUSION

Amiga

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako SWAMP THING i naciśnij E. Następnie +/– zmiana poziomu.

GALAXY FORCE 2

Atari ST

Na ekranie tytułowym napisz DONKEY. Podczas gry F3 kończy poziom.

GAUNTLET

Atari

Nieśmiertelność: wybierz opcję dla dwóch graczy, poczekaj na śmierć tego drugiego i zbierz wszystko to, co po nim pozostanie.

GEMINI WING

Commodore, Atari ST

Kody do wpisywania na planszy tytułowej, po naciśnięciu klawisza P: 2. MRWIMPEY, 3. CLASSICS, 4. WHIZZKID, 5. GUNSHOTS, 6. DOODGUYZ, 7. D.GIBSON.

GHOSTS'N'GOBLINS

Atari ST

Rozpocznij grę i szybko napisz DELBOY – nieśmiertelność.

GHOULS & GHOSTS

Atari ST

Rozpocznij grę wciskając FIRE, następnie jak najszybciej napisz STEPHEN BROADHURST – powinien pojawić się komunikat CHEAT MODE ON. Stajesz się nietykalny dla innych

GIGANOID

IBM

Naciśnij CAPS LOCK, rozpocznij

BIURO REKLAMY I OGŁOSZEŃ: 00-846 Warszawa

grę, po utracie czterech statków naciśnij CAPS LOCK i zniszcz ostatni statek. W następnej grze – 100 żyć.

GLOBULUS

Atari ST

Napisz ZvmolEG (zwróć uwagę na małe litery).

GODFATHER

Atari ST

Podczas pauzy napisz PIZZAHUT – nieograniczona ilość energii.

GODS

Atari ST

Wybierz opcję z hasłem i napisz SORCERY – nieskończona energia po rozpoczęciu gry. Tips nie działa ze wszystkimi wersjami gry.

IBM

Kody do poziomów: 2. L2, 3. L3, 4. L4.

GOLDEN AXE

Atari ST

Podczas ładowania gry naciśnij T – nieśmiertelność.

IBM

Kod wejściowy: EE.

GOLDEN EAGLE

Atari ST

Podczas pauzy napisz FRED – nielimitowana energia.

GREAT GIANA SISTERS

Commodore

W pomieszczeniach 3, 8, 17, 22, 23, 25, 28 znajdują się cegiełki, przenoszące o trzy pomieszczenia do przodu. Można próbować stać się nieśmiertelnym: należy, mając 5 żyć, na 12. planszy popełnić błąd w drugiej zapadni. Skipper leveli: kombinacja I + J + M + N lub A + R + M + N.

GREMLINS 2

Atari ST

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako SINATRA – nieśmiertelność.

HADES NEBULA

Atari ST

Wpisz się do tabeli HIGH SCORE jako MONITOR (kropka na końcu).

HAGAR THE HORRIBLE

Commodore

Kody do wysp z lewej strony mapy: 1. 1992, 2. 0042, 3. 7313.

HARD'N'HEAVY

Commodore

Naciśnij SPACJĘ – czasowa nieśmiertelność.

HARD DRIVIN'

Amiga

Rozpędź się do maksymalnej prędkości i naciśnij N – nieskończony czas, nieśmiertelność i ułatwione sterowanie.

HARLEY DAVIDSON

Amiga

Jeśli jedziesz po białej linii, oddzielającej trawnik od drogi, nie grożą ci żadne kamienie ani kałuże. Co szósty samochód jadący z naprzeciwka to glina.

HENRY'S HOUSE

Atari

Chcąc minąć łapkę na ósmej planszy: stań obok niej, kiedy uniesie się na wysokość głowy zatrzymaj grę SPACJĄ, skieruj joystick w prawo i naciśnij SPACJĘ. Niezbędna odrobina wprawy.

HERO

Atari

Odnowienie zapasu bomb – SHIFT P.

HOLLYWOOD POKER PRO

Commodore

Podczas gry naciśnij jednocześnie SHIFT + H + F8, a następnie rzuć karty (DROP) – dostaniesz 100 punktów. Może nie zadziałać za pierwszym razem.

HOSTAGES

IBM

Uwolnionych zakładników należy zaprowadzić do pokoju w prawym, górnym rogu na III piętrze. Aby wyjść z zakładnikiem, trzeba na chwilę odwrócić się do niego frontem.

Amiga

Wchodząc przez okno poczekaj, aż nikogo w nim nie będzie.

HUDSON HAWK

Atari ST

Na ekranie tytułowym napisz SANITYCLAUSEISCOMINGTOTOWN lub SCIENCEFICTION.

IMMORTAL

Atari ST

Kody do poziomów: 2. CDDFF-10006F70, 3. OADDA21000E10, 4. BFDFE31001EB0, 5. 09DE443000-EB0, 6. 3B7FD53010E41, 7. 6B10-FB1010A41, 8. E590D710178C1.

INCREDIBLE MACHINE

IBM

Jeżeli musisz podawać kod, żeby zagrać na czerwonych (niedostępnych) planszach, zmień pierwszy znak w pliku TIM.CFG na W (kod 87).

INDIANA JONES 3

Commodore

Skieruj joystick w dół i naciśnij klawisze 3 lub 4 – następny poziom.

INDIANA JONES 3 ARCADE

Amiga

Na ekranie tytułowym napisz IEHOVAN – ekran powinien zamigotać. Podczas gry L – skipper leveli, 1 oraz 2 – środek poziomu.

JAMES POND

Atari ST

Podczas gry naciśnij jednocześnie M + R + 2 – otwiera wszystkie wyjścia. Dwukrotne naciśnięcie RETURN – nieograniczona ilość energii.

JUMPING JACK'S SON

Amiga

Na ekranie tytułowym naciśnij prawy przycisk myszy.

JUNO FIRST

Atari

Naciskając SPACJĘ chowasz się na chwilę.

KAISER

Atari

Po otrzymaniu wiadomości o twojej śmierci, naciśnij RESET i wróć do gry. Zmartwychwstanie, niestety, tylko na rok. Ale można znowu nacisnąć RESET.

KARATEKA

IBM

Klawiszologia: SPACJA – zmiana pozycji, B – ukłon, Q, A, Z – ciosy z ręki, W, S, X – uderzenia nogą. Zamiast kopać w kratę (trzeba odpowiednio się ustawić), zabij wroga tak, by na nią upadł.

KILLING CLOUD

Atari ST

Kody dla tych, którzy jeszcze nie przeszli początkowych poziomów: 2. AOOTOOEY, 3. 255FA1E1, 4. QII8A1EK, 5. 3KU6AZE3.

KINGDOM OF KROZ 2

IBM

Na poziomie osiemnastym, na jednym z drzew wyryta jest sekretna wiadomość od SCOTA MILLERA. Po jej wysłaniu do SCOTTA, otrzymujesz dyplom.

KOŁO FORTUNY

Atari

Naciśnij Atari LOGO – zatrzymanie czasu.

LASER HAWK

Atari

Naciśnij B – nieśmiertelność.

LARRY 1

IBM

Korzystając z telefonu przy sklepie, wykręć numer 555–6969.

LARRY 3

IBM

Ominięcie pytań: kombinacja SHIFT + CTRL + ALT + X.

LAST NINJA 3

Atari ST

Kody do poziomów: 1. SUSS, 2. IMED, 3. URTI, 4. BASD, 5. NUDS, 6. REOO.

LEANDER

Atari ST

Inne kody do poziomów: 2. ZXFT, 3. LVFT.

LETHAL WEAPON

Amiga

Po wybraniu trzeciej misji wejdź po pierwszej drabince i, cały czas skacząc, dojdź do czwartej „bańki". Następnie weź znajdujący się na niej magazynek i podskocz. Dalsza droga prowadzi do góry, a potem w lewo.

LION HEART

Amiga

Żeby dostać się na statek podczas rundy, w której jedzie się na dinozaurze, należy wskoczyć na wiszącą na łańcuchu platformę i rozhustać ją, kierując joystick rytmicznie do dołu.

MEGALOMANIA

Amiga

Kody (gracz zielony): II. CKPCHDQGIHJ, III. XFFBBEITVF, IV. FTLDXHMTKOJ, V. WOBCHNWEVCZ, VI. FABCTHHUEDT, VII. YQWBJIQNRPH, VIII. UFKDBJVLUO, po zamrożeniu w VIII epoce – XCYCNQMFZPF.

IBM

Kody do początkowych epok: MADCAP – 2. PITBXWNKZAP, 3. MKIAVZLXXSJ, 4. KPIANBSXXSF; SCARLET – 2. MAJAQCYIWMY, 3. SLIAUCYXXSK, 4. QQIAIYFXXSC.

IBM, Amiga

Kody zwiększające liczbę ludzi do zawładnięcia wyspami w danej epoce: 2. AHNBTSQQIBT, 3. BEHCTOHHSBP, 4. QOQDRNVUZHP, 5. IWODTKPQZHL, 6. NYEBRHUUVHB, 7. ZELBVNBZWTF, 8. PXACJJNKRBL.

MIDNIGHT RESISTANCE

Commodore

Garść rad. Kiedy nadjedzie czołg, połóż się w lewym dolnym rogu – wtedy cię nie trafi. W trudnych chwilach naciskaj szybko przycisk pauzy, będziesz miał więcej czasu na reakcję. Kiedy komputer poprosi o wpis, napisz z klawiatury SIAMESE – nieskończone ilość żyć.

MIECZE VALDGIRA

Atari

Napisz CAT – kilka żyć więcej.

MONTY PYTHON

Atari ST

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako SEMPRINI.

MÓZGPROCESOR

Atari

Kod do sejfu: 2010. Wiosło znajdziesz pod wydmą.

NARCO POLICE

Atari ST

Tajne komendy: NOENEMING – usuwa przeciwników i przeszkody, COMENZAR – żeby jednak nie było tak pusto, MUNICION – ładuje magazynek, ABRIR – otwiera gródź, ETAPAUNO – etap do przodu, NOAMETZ 1..4 – likwiduje stanowiska kaemów w podanej strefie, NOCAMZ 1..4 – likwiduje kamery w podanej strefie, CONGRA – zakończenie.

NETHERWORLD

Atari ST

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako VXZ158 – nieśmiertelność.

NIGHTBREED

Commodore

Garść rad. Zbierz trzy klucze do Midian – trzeciego pilnuje twój psychiatra w masce. Idź do Bafometa, wypuść potwory, otwórz drogę na powierzchnię i wróć na dół, żeby ponownie przyłożyć Deckerowi-psychiatrze. Pamiętaj, aby na czas walki zmieniać się w Cabala (F1).

NITRO

Atari ST

Wpisz się jako MAJ lub MAG.

NORTH & SOUTH

Commodore

Jeśli nie chcesz stracić fortecy, naciśnij FIRE równocześnie z pojawieniem się obrazka fortecy na ekranie.

OIL IMPERIUM

Commodore

Program ma tendencję do zawieszania się podczas ładowania z dysku. Jeśli tak się stanie, wyłącz stację, naciśnij RUN/STOP, włącz stację i naciśnij FIRE.

OPERATION BLOOD

Atari

Kombinacja OPTION + CTRL + przecinek – regeneruje energię. Skipper leveli: OPTION + CTRL + A.

P-47

Atari ST

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako ZEBEDEE i normalnie rozpocznij grę. Teraz F2 – odnawia energię, F1 – skipper leveli.

PACLAND

Atari ST

Podczas ładowania napisz AVALON – nieśmiertelność.

PHARAOH'S TOMB

IBM

Naciśnij SCROLL LOCK. Następnie klawisz + na klawiaturze numerycznej – skipper leveli. Ostatni poziom trzeba niestety przejść normalnie.

PIPEMANIA

Atari ST

Niektóre kody: 5. GRIP, 9. TICK, 13. DOCK, 17. OOZE, 21. BLOB, 25. BALL, 29. WILD.

Amiga

Inny zestaw haseł: GRIP, TICK, DUCK, OOZE, BLOB, BALL, WILD.

IBM

Kody do leveli: 5. HAHA, 9. GRIN, 13. REAP, 17. SEED, 21. GROW, 25. TALL, 29. YALI. Wpisuj na ekranie opcji – F2 z ekranu tytułowego.

PIPE PANIC

Atari ST

Kilka kodów: 10. JIP, 20. IPO, 30. KOP, 40. KMS, 50. ZVZ.

POWERBOAT SIMULATOR

Atari ST

Zatrzymaj grę klawiszem P i napisz ZIGGY – nieśmiertelność i nieograniczony czas.

P.P. HAMMER

Commodore

Jako kod podaj PFUSCHER i naciśnij dwukrotnie RETURN – nieśmiertelność oraz: SPACJA – przedmioty, F1 – klucze.

PREDATOR

Atari ST

Naciśnij F10 by odnowić życia.

PRINCE OF PERSIA

IBM

Kody: 4.2.4. – butelka T, 4.2.5. – butelka F, 4.2.7. – butelka M, 4.3.12. – butelka E, 4.4.3. – butelka B. Na pierwszym poziomie, przy pierwszej dziurze podskocz w miejscu kilka razy – otworzy się przejście na poziom drugi.

PROBLEM JASIA

Atari

Jeśli nie zdążysz ułożyć dziewiątego obrazka, wpisz się jako XXX. Następnym razem będziesz miał więcej czasu.

PROPHECY – VIKING CHILD

Atari ST

Kody: 1. DENISEE, 2. THE BLIZ, 3. SHARKMAN, 4. NYMHARSW.

PRZEMYTNIK

Atari

Handluj tylko środkami psychotropowymi (przebicie z 400 – 500 na 650 – 900). Dobre statki kupisz na pierwszej planecie układu.

PUFFY'S SAGA

Atari ST

Naciskając kolejno klawisze F1..F7 kompletujesz klucze i powiększasz energię. F6 oraz F7 naciśnięte jednocześnie wywołują mapę poziomu.

QADRALIEN

Atari ST

Kody: 2. 170961, 3. 010655.

RAMBO 3

Atari ST

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako RENEGADE – klawiszami 1, 2, 3 zmieniasz poziom.

RASZYN 1809

Atari

Wyślij cztery jednostki na lewy most, by powstrzymały posiłki austriackie, przybywające o 17.00. Pozostałe jednostki skieruj do walki z obecnym przeciwnikiem, a potem wycofaj je na most.

RICK DANGEROUS

Atari ST, Amiga

W HIGH SCORE wpisz się jako POOKY – kontynuacja gry w miejscu zakończenia.

RINGS OF MEDUSA

Amiga

Wpisz się jako DESOXYRIBONUKLEINSAEURE i użyj klawisza HELP.

ROAD RASH 2

Amiga

Nieśmiertelność daje kod 01073TH.

ROBOTZ

Atari ST

Na ekranie tytułowym napisz ROBERT PRESLEY – nieśmiertelność.

ROCK'N'ROLL

Commodore

Naciśnij jednocześnie SPACJĘ + 1 – skipper leveli.

RODLAND

Atari ST

Zatrzymaj grę i naciśnij pięciokrotnie HELP – nieśmiertelność. SPACJA – skipper leveli.

ROLLING RONNY

Atari ST

Wciśnięcie F9 odnawia energię.

ROTOR

Atari ST

Hasła do misji: GAG, SLY, AWE.

R-TYPE

Atari ST

Po ukazaniu się komunikatu INSERT DISK B naciśnij HELP i napisz ME. Otrzymujesz opcje dostępne na klawiszach funkcyjnych: F1 – odporność na zranienia, F2 – możliwość przechodzenia przez ściany, F3 – 99 żyć, F4 - włączenie sterowania myszą.

SAVAGE

Atari ST

Kody do poziomów: 2. SABATTA, 3. PORSCHE.

IBM

Kody do poziomów: 2. TERMINATE, 3. NIGHTMARE.

SHADOW DANCER

Atari ST

Podczas pauzy napisz GIVE ME INFINITES i naciśnij RETURN – nieśmiertelność.

SHADOW OF THE BEAST 1 I 2

Atari ST

Przepis na odnowienie energii: naciśnij jednocześnie lewy SHIFT, ENTER oraz ZERO na klawiaturze numerycznej. Zwolnij ENTER I 0, a następnie naciśnij F5.

SHIZOPHRENIA

Amiga

Kody: 1. WXIB, 2. BTLN, 3. RGHY, 4. OWDA, 5. SNNU, 6. RVEP, 7. AFTU, 8. FWWD.

SIMCITY

IBM

Chcąc uzyskać szczegółowe dane o obiekcie, wskaż go kursorem i, trzymając Q, naciśnij i przytrzymaj przycisk myszy – wyświetlona zostanie tabela z danymi.

SIMPSONS

Atari ST

W miejscu, gdzie rodzinka patrzy w telewizor, napisz COWABUNGA – nieśmiertelność.

SKWEEK

Atari ST

Na ekranie z opcjami, trzymając SPACJĘ, naciśnij F2.

SLY SPY – SECRET AGENT

Atari ST

Wpisz kod jako 0-0-7 lub 0 0 7. Rozpocznij grę i napisz SHAKEN NOT STIRRED – nieśmiertelność.

SOLOMON'S KEY

Atari ST

Po komunikacie PRESS ANY KEY TO LOAD naciśnij HELP.

SPACE HARRIER

Atari ST

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako RAF.

SPACE STAR

IBM

Sterowanie z klawiatury numerycznej (analogicznie z bloku klawiszy kursora): 2, 4, 6, 8 – ruch w wybranym kierunku, SHIFT + kierunek – skok, 5 + kierunek – super skok (jeden na planszę), 1, 3, 7, 9 – ruch na ukos (jeden na planszę), F1 – dźwięk.

SPEED BALL 2

Commodore

Znacznie lepiej jest kupować nowych zawodników, niż trenować starych.

SPHERICAL

Amiga

Inny zestaw haseł: RADAGAST,

BIURO REKLAMY I OGŁOSZEŃ: 00-846 Warszawa

YARMAK, ORCSLAYER, SKYFIRE, MIRGAL, GHANIMA, GLIEF, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBA, CHACMAL.

SPY HUNTER

Atari

Kiedy nie masz rakiet, żeby zestrzelić helikopter, zatrzymaj się lub jedź zygzakiem.

STARGOOSE

Atari ST

Kiedy jesteś w tarapatach, naciśnij kolejno klawisze od F1 do F10.

STARQUAKE

Atari ST

Kody teleportacyjne: ADKEA, KWANG, CWORE, BORNO, NICHA, SOCHI, HINDI, ROKEA, KALED, TSION, LUANG, TABET, SOLUN, DAVRO, FLIED, CHING.

STONE AGE

Commodore

Jeżeli nic już nie możesz zrobić, naciśnij Q.

STREET FIGHTER

Atari ST

Na ekranie tytułowym napisz STREET CHEAT. Podczas gry HELP – skipper leveli.

SUPER CARS

Amiga

Rozpoczynając grę, wpisz się jako RICH.

SUPER GRIDRUNNER

Atari ST

Podczas pauzy napisz PINK-FLOYD-ARE-GODS.

SUPER MARIO BROS

Commodore

Skipper leveli: kombinacja A + R + M + I + N.

SWITCH BLADE

Amiga

Na planszy tytułowej napisz LEVELn (n – numer levelu, na którym chcesz się znaleźć) lub CHROME – nieśmiertelność.

SWIV

Atari ST

Podczas pauzy napisz: NCC-1701 lub NCC1701 i naciśnij RETURN – nieśmiertelność.

TEST DRIVE 2

Atari ST

Podczas gry napisz GAS – nie musisz tankować.

THINKER

Atari

Kody – układanka: 1. 8192163-8432768, 2. CCM 8.0, 3. SPIDER 2.0, 4. NITRIC 1.0, 5. TRACER 2.0, 6. SYSTEMIK 2.0, 7. 1991 TANKS, 8. PHOENIX, 9. HYDRUS, 10. S.C."KOBER", 11. PAZIU, 12. LESZU, 13. PEPE, 14. TOMKO, 15. OPACUSY; kostka rubika: 1. CEPHEUS, 2. AQUKA, 3. LACERTA, 4. MUSCA, 5. ORION, 6. CRUX, ostatnia plansza: ATARI 130 XE.

THUNDERBIRDS

Atari ST

Kody do poziomów są te same, co w wersji na Amigę: RECOVERY, ALOYSIUS, ANDERSON.

TIME MACHINE

Atari ST

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako DIZZY. Klawiszami numerycznymi możesz zmieniać strefy czasowe.

TOKI

Atari ST

Podczas intro, kiedy zły czarodziej zmienia bohatera w małpę, naciśnij ESCAPE i napisz POORTOKI. Następnie F1..F6 – wybór levelu.

TOTAL ECLIPSE

Atari ST

Naciśnij i przytrzymaj klawisze 1 oraz 9 – nie używaj klawiatury numerycznej – i naciśnij FIRE w joysticku.

TREASURE ISLAND DIZZY

Atari ST

Podczas gry napisz ICANFLY – możesz latać.

TURRICAN

Atari ST

Do tabeli HIGH SCORE wpisz się jako BLUESMOBIL lub ANTI-DOTE lub ANTIDOTE – 99 żyć.

Amiga

Skieruj joystick w dół i naciśnij SPACJĘ – zamiana bohatera w toczącą się gwiazdkę. Joy do góry – powrót do normalnej postaci.

UGH

Amiga

Działają kody w wersji podanej w numerze czwartym.

IBM

Kody dla jednego gracza: CAVITY, FIRSTCOMMUNION, FIGURATIVETHEATRE, BURNTOFFERINGS, MYSTERIUMINQUITATIS, DREAMFORMOTHER, UNCERTAINJOURNEY, SPIRITUALCRAMP, ROMEOSDISTRESS, RESURRECTION, PRAYER, DEATHWISH, DOGS, DESPERATEHELL, AWAKEATTHEWALL, SLEEPWALK, THEDROWNING, THEBLUEHOUR, ASEVENINGFALLS, ANDROGYNOUSNOISE, HANDPERMEATES, ELECTRADESCENDING, CERVIXCOUCH, THISGLASSHOUSE, FLEEINGSOMNAMBULIST, THESOMNOLENTPERSUIT, ASHES, ASHESPARTII, WHENIWASBED, LAMENTOVERTHESHADOWS, FACE, THELUXURYOFTEARS, OFTHEWOUND, BELIEVERSOFTHEUNPURE, OUVERTURE, WINDKISSEDPICTURES, THELAKEOFFIRE, BLASTOFTHEBOUGH, AMATERASU, THEABSOLUTE, LACRIMACHRISTI, BETWEENYOUTH, AFTERTHERAIN, WILLOTHEWISP, TALESOFINNOCENCE, STRAPPINGMEDOWN, THEDANZIGWALTZ, CHIMEREDESIDELA, SILENTTHUNDER, STRANGEFORTUNE, VENTRILOQUIST, GLOOMYSUNDAY, THEDEATHOFJOSEF, SONKOFLOVE, VANITY, FOURHORSEMEN, 1983, OMEGADAWN, ARINGINGINTHEIREARS, THEGOLDENAGE, ALPHASUNSET, SPILTBLOOD, RAWWAR, REFLECTIONS, CHURCHOFNORETURN, WHATSTHEVERDICT, ZEROSEX, THISISHERESY;

Kody dla dwóch graczy: ALONEINTOTHEALONE, ONLYSHADOWSOFHOOKS, CHRISTSFIRSTHOWLING, FIELDSOFRAPE, GREATBLACKTIME, MALDORORESTMORT, ADAYINDOGLAND, EXTRAECCLASIAM, NULLASALUS, THESHELLSHAVECRACKED, FROMBROKENCROSS, STPETERSKEYALLBLOODY, BENEDICTION, BLESSING, NORTH, BLACKSUNBLOODYMOON, OHCOALBLACKSMITH, PANZERRUNE, BLACKFLOWERSPLEASE, THEFINALCHURCH, THESUMMEROFLOVE, HEYHOTHENODDYOH, BEAUSOLEIL, SCARLETWOMAN, THESTAIRSONG, HULLOANGEL, SINCEYESTERDAY, VALEDICTION, MALEDICTION, DOGUN, FOREVERCHANGING, THEBALLADOF, THEPALECHRIST, CHRISTANDTHE, PALEQUEENS, MIGHTYINSORROW, THEREDFACEOFGOD, THEBREATHAND, PAINOFGOD, THATSALLFOLKS, HAPPYBIRTHDAY, THEBIRDSHAVE, STOPPEDSINGING, KHORBAINYESDMINGS, LAMENTFORHER, THEDEATHOFTHECORN, ASONGFORDOUGLAS, AFTERHESHEAD, TERRATEGITTERRAM, BE, HOOVES, HORSEY, THEYRETURNEDTO, THEIREARTH, FALLING, THEDREAMOFASHADOW, OFSMOKE, PASSINGHORSES, ANYWAYPEOPLEDIE, TOBLACKENEDEARTH, OHMERRYGOROUND, CROWLEYMASSUNVEILED, PAPERBACKHONEY, THEFALLOF, CHRISTOPHERROBIN, ABEGINNING, THEDESCENTOFLONG, SATANANDBABYLON, ASADNESSSONG, INTHEHEARTOFTHEWORLD, ANDWHATIFOUNDTHERE, MARYWAITSINSILENCE, ASILENCESONG, ALAMENTFORMYSUZANNE, RIVERDEADBANK, ALLTHESTARSAREDEAD, ROSYSTARTEARS, FROMHEAVEN, WHENTHEMAYRAINCOMES, THUNDERPERFECTMIND, ASADSADNESSSONG.

UNIVERSAL HERO

Atari

Klawisze: P — podniesienie przedmiotu, U — użycie przedmiotu.

VETERAN

Atari ST

Naciśnij HELP – skipper leveli.

WAR ZONE

Atari ST

Na ekranie tytułowym naciśnij jednocześnie F1 + F2 + F3 – nieśmiertelność.

Amiga

Zaraz po rozpoczęciu gry zniszcz beczki. W jednej z nich jest pocisk. Możesz go użyć przytrzymując dłużej FIRE.

WINGS OF FURY

Commodore

Możesz zatrzymać grę, naciskając <–.

WŁADCY CIEMNOŚCI

Atari

Aby rozbić kamień przy przystani, wybierz opcję UŻYJ MOCY i wskaż pustą kartę w księdze czarów.

WORLD CLASS LEADERBOARD

IBM

Niektóre klawisze: F6..F8 – efekty dźwiękowe, V – głośność, E – edytor, J – joystick, I – natężenie koloru, ENTER – kurs, P – „punch-shot" (do przejścia pod drzewem), H – wybór dołka, B – kolor piłki, S/L – zapis/odczyt stanu gry. Niektóre opcje są dostępne tylko podczas wyboru graczy.

WORLD KARATE CHAMPIONSHIP

Atari

Wycofaj się maksymalnie, aż do krawędzi ekranu – zawodnik będzie cofał się w miejscu, jednocześnie blokując każdy cios, z wyjątkiem podcięcia.

XYBOTS

Atari ST

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako ALF – nieśmiertelność.

Autorzy (i autorki): Anna Bojczuk, Tomasz Polkowski, Krzysztof Chojnacki, Ar Thur, Trybcio, Little Beatie, Mariusz Michałowski, Bumcol, Mateusz Woźniak, Jarosław Żurek, M.G. Killer Back, Jakub Bańciuk, Maverick, Marcin Król, Kali, Piotr Mazur, Aras, Przemysław Pietrzyk, Sebastian Pieczykolan, Dudek, Czarek Jeżewski, Leon, Krzysztof Gołąb, Joy Kidd, Domini, ALF, Falcon, Łukasz Sielewicz, Jaromir „Herr Maniac" Król, Gruppenfuehrer Maverick, Modelka, Horse Master, Edward Joystickoręki, Bruce, Erotoman.

SPIS OPISÓW

Przed nami koniec roku, więc postanowiliśmy zebrać razem zawartość wszystkich numerów SECRET SERVICE. Nas samych zaskoczyło, ile się tego nagromadziło przez ten niecały rok. Czy policzyliście, że wydając 116 tys. zł na 8 numerów SS, otrzymaliście 285 opisów gier? To wychodzi 407 zł za jeden opis. Nie ma nic do dodania. A nasze hasło brzmi: dwa tysiące gier do roku 2000!

Uwaga: **rzut** – tekst w Rzucie Okiem, **recenzja** – opis bez szczegółowego rozwiązania, najczęściej do licencjonowanych gier, **opis** – dokładny opis.

Komputery: A – Amiga, C – Commodore 64, PC – pecet, ST – Atari ST, XL – Atari XL/XE. Przy tworzeniu spisu uwzględniono zarówno dane w klepsydrach, jak i zawartość Errat.

TYTUŁ	numer	strona	uwagi	komputery
4D BOXING	2	11	opis	A, ST, PC
4D TENNIS	2	11	opis	A, PC
4x4 OFF ROAD RACING	5	9	opis	A, C, PC, ST
A-10 TANK KILLER	7	24	opis	A, PC
A-TRAIN	6	34	opis	A, PC, ST
ACES OF THE PACIFIC	4	16	recenzja	PC
ACES OVER EUROPE	4	5	rzut	PC
ALCATRAZ	6	16	opis	A, C, PC, ST
ALCHEMIA	6	5	rzut	XL
ALIEN BREED	8	4	rzut	A, PC
ALONE IN THE DARK	2	25	opis	PC
ALONE IN THE DARK 2	8	4	rzut	PC
AMAZON	3	29	opis	A, PC
AMERICAN T. T. WRESTLING	8	6	opis	C
ANCIENT... WAR IN THE SKIES	2	31	recenzja	A, PC, ST
ANCIENT... WAR IN THE SKIES	5	30	opis	A, PC, ST
ANOTHER WORLD	1	24	opis	A, ST, PC
ARTEFAKT PRZODKÓW	5	9	mapa	XL
ASYLUM	1	11	opis	XL
ATOMIA	6	5	rzut	XL
ATOMIA	8	10	opis	XL
AXILOX	6	5	rzut	XL
BARAHIR	4	6	rzut	XL
BARAHIR	6	8	opis	XL
BASIL	1	10	opis	C, XL
BATMAN RETURNS	3	36	opis	A, PC
BEAUTY AND THE BEAST	5	36	opis	A, PC, ST
BETRAYAL AT KRONDOR	4	6	rzut	PC
BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN	2	7	opis	XL
BIRDS OF PREY	4	14	opis	A, PC
BLACK CAULDRON	3	27	opis	PC
BLOB	8	34	opis	A
BLOODNET	8	4	rzut	PC
BLUE AND GRAY	5	4	rzut	PC
BLUE FORCE	5	4	rzut	PC
BLUE FORCE	7	18	opis	PC
BODY BLOWS	6	21	opis	A, C, PC, ST
BUZZ ALDRIN'S RACE...	8	13	opis	PC
CAPTAIN DYNAMO	6	16	mapa	A, PC, ST
CAR AND DRIVER	4	29	opis	PC
CARNAGE	8	4	rzut	A, C, PC
CARRIER STRIKE	6	30	opis	PC
CARRIERS AT WAR 1	3	5	rzut	PC
CARRIERS AT WAR 2	4	5	rzut	PC
CARRIERS AT WAR 1 i 2	6	28	opis	PC
CASTLE OF DR. BRAIN	1	35	recenzja	A, PC
CASTLE	6	4	rzut	C
CASTLE	7	8	mapa	C
CASTLES 2	4	32	recenzja	PC, ST
CAVEMAN NINJA	1	26	opis	A, PC
CAVEMAN	6	5	rzut	XL
CAVEMAN UGH-LYMPICS	7	17	opis	A, C, PC
CHALLENGE OF FIVE REALMS	2	5	rzut	PC
CIVILIZATION	3	31	recenzja	A, PC, ST
CLASH OF STEEL	6	4	rzut	PC
COLONEL'S BEQUEST	2	17	opis	PC
COLORADO	7	28	opis	A, PC, ST
CONAN THE CIMMERIAN	5	22	opis	A, PC
CONQUEST OF CAMELOT	1	22	opis	PC
CONQUEST OF LONGBOW	5	24	opis	PC
COUNTDOWN	2	22	opis	PC
CRUISE FOR A CORPSE	8	34	opis	A, PC, ST
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	5	4	rzut	A, C, PC, ST
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	8	10	opis	A, C, PC, ST
CYWILIZACJA	6	5	rzut	XL
DARK SUN	7	4	rzut	PC
DAY OF THE TENTACLE	5	18	opis	PC
DEJA VU	5	9	mapa	A, C, ST
DESTROYER	3	7	opis	A, C, PC, ST
DEUTEROS	8	32	opis	A, ST
DIE HARD 2	7	9	opis	A, C
DINOPARK TYCOON	8	17	opis	PC
DOJO DAN	7	11	opis	A
DRAGON SPHERE	7	4	rzut	PC
DRAGON'S LAIR 3	3	22	opis	A, PC
DRAGONLAND	3	6	rzut	A, PC
DREADNOUGHTS	2	31	recenzja	A, PC
DUNGEON HACK	8	4	rzut	PC
DWIE WIEŻE	3	6	rzut	XL
DYNA BLASTER	7	15	opis	A, PC, ST
DZIEDZICTWO GIGANTÓW	6	5	rzut	XL
ECOQUEST	2	35	opis	A, PC
ELITE 2	8	4	rzut	A, PC
ELVIRA 2	5	4	rzut	A, C, PC
EMPIRE DELUXE	3	34	opis	PC
EMPIRE OF THE ANGEL	8	29	opis	PC
ETERNAM	2	18	opis	PC
EYE OF BEHOLDER 3	4	24	opis	A, PC
FALCON 3.0	8	14	opis	A, PC, ST
FANTASY WORLD DIZZY	4	10	mapa	A, C, PC, ST
FAST FOOD DIZZY	7	10	opis	A, C, PC, ST
FATUM	6	7	opis	XL
FIELDS OF GLORY	7	28	opis	PC
FIRE BRIGADE	6	27	opis	PC, ST
FLASHBACK cz. 1	4	34	opis	A, PC, ST
FLASHBACK cz. 2	5	34	opis	A, PC, ST
FLIGHT SIMULATOR 5	5	4	rzut	PC
FORMULA ONE GRAND PRIX	8	12	opis	A, PC
FOX RANGER	2	28	opis	A, PC
FREDDY PHARKAS	2	6	rzut	PC
FUTURE WARS	4	26	opis	A, PC, ST
GABRIEL KNIGHT	6	4	rzut	PC
GATEWAY 2	5	4	rzut	PC
GLOBAL EFFECT	4	30	recenzja	A, PC
GLOBAL WAR	6	4	rzut	XL
GOBLINS 3	5	4	rzut	PC
GOBLINS 3	8	5	rzut	PC
GOLD HUNTER	5	10	mapa	XL
GRAND PRIX UNLIMITED	7	5	opis	A, C, PC
GRAU WOLFE	5	4	rzut	PC
GUNSHIP	1	28	opis	A, C, PC, ST
GUNSHIP 2000	5	16	recenzja	A, PC
HANS KLOSS	6	4	rzut	C, XL
HARE RAISING HAVOC	1	17	opis	PC
HARRIER JUMP JET	1	7	rzut	A, C, PC
HARRIER JUMP JET	2	15	opis	A, C, PC
HEART OF CHINA	8	22	opis	A, PC
HIGH COMMAND	6	4	rzut	PC
HISTORY LINE 1914-1918	2	31	recenzja	A, PC, ST
HISTORY LINE 1914-18	7	26	opis	A, PC, ST
HOME ALONE	1	36	opis	A, C, PC
HOME ALONE 2	2	21	opis	A, C, PC
HUMANS	7	11	opis	A, PC, ST
INCA	5	20	opis	PC
INCREDIBLE MACHINE	2	24	recenzja	A, PC
INCREDIBLE TOONS	5	4	rzut	PC
INCYDENT	3	6	rzut	XL
INCYDENT	8	7	opis	XL
INDIANA JONES 4	1	18	opis	PC
INDIANA JONES 4 ARCADE	2	30	opis	A, C, PC, ST
INDIANAPOLIS 500	1	21	opis	A, PC

BIURO REKLAMY I OGŁOSZEŃ: 00-846 Warsza

INNOCENT UNTIL CAUGHT	8	4	rzut	PC
INSPECTOR GADGET	3	35	opis	A, PC
INSPEKTOR	5	6	opis	XL
INTERNATIONAL ATHLETICS	2	5	rzut	PC
ISHAR 2	5	4	rzut	A, PC, ST
ISLAND OF DR. BRAIN	2	26	opis	A, PC
JACK NICKLAUS GOLF	4	21	recenzja	A, PC
JAMES POND 2	7	15	opis	A, PC
JORDAN IN FLIGHT	2	5	rzut	PC
JORDAN IN FLIGHT	7	36	recenzja	PC
JURASSIC PARK	8	36	opis	PC
KEN'S LABIRYNTH	5	4	rzut	PC
KENNEDY APPROACH	1	8	opis	A, C, ST, XL
KING'S QUEST 6	4	36	opis	A, PC
KLĄTWA	4	8	opis	XL
KNIGHTMARE	8	9	opis	A, ST
KRUCJATA	3	11	mapa	XL
KULT	6	7	opis	XL
KWIK SNAX DIZZY	7	10	opis	A, C, PC, ST
L'EMPEREUR	1	32	opis	PC
L'EMPEREUR	3	34	opis	PC
LANDS OF LORE cz. 1	6	33	opis	PC
LANDS OF LORE cz. 2	7	32	opis	PC
LASER SQUAD	8	30	opis	A, C, PC
LASERMANIA	8	7	opis	XL
LAURA BOW...	3	18	opis	PC
LAW OF THE WEST	6	6	opis	C, XL
LEGEND OF KYRANDIA	6	36	opis	A, PC
LEISURE SUIT LARRY 1	3	25	opis	A, PC
LEMMINGS 2	2	6	rzut	A, PC
LESTER MANLEY LOST IN LA	4	18	opis	PC
LETHAL WEAPON	2	28	opis	A, C, PC, ST
LIBERTY OR DEATH	5	32	opis	PC
LINKS	4	21	recenzja	A, PC
LOST FILES OF S. HOLMES	3	16	opis	PC
LOST SECRET OF RAINFOREST	3	15	opis	PC
LOST VIKINGS	5	4	rzut	A, PC
LURE OF THE TEMPTRESS	5	20	opis	A, PC
M1 TANK PLATOON	1	15	opis	A, PC, ST
MAGIA KRYSZTAŁU	4	8	opis	XL
MAGIA	6	5	rzut	XL
MAGICLAND DIZZY	5	10	mapa	A, C, PC, ST
MASTER OF ORION	8	27	opis	PC
MEAN ARENAS	8	4	rzut	A
METAL AND LACE	8	5	rzut	PC
METAL MUTANT	3	24	opis	A, PC
MICROSOFT GOLF	4	21	recenzja	PC
MIECZE VALDGIRA 1	2	9	mapa	XL
MIECZE VALDGIRA 2	3	6	rzut	XL
MIECZE VALDGIRA 2 - Amiga	4	6	rzut	A
MIECZE VALDGIRA 2	7	7	opis	A, XL
MILLENNIUM	6	24	opis	A, ST
MOONSTONE	1	26	opis	A, C, PC
NAJEMNIK	3	11	opis	XL
NFL COACHES CL. FOOTBALL	7	4	rzut	PC
NICKY BOOM 2	5	4	rzut	A, PC
NO EXIT	1	26	opis	A, PC
NOBUNAGA'S AMBITION 2	1	30	opis	A, PC
OPERATION BLOOD	7	6	opis	XL
PACIFIC WAR	7	30	opis	PC
PACIFIC STRIKE	5	4	rzut	PC
PATRIZER	6	4	rzut	A, PC
PATRIZER	8	28	opis	A, PC
PEPPER'S ADV. IN TIME	2	6	rzut	PC
PERFECT GENERAL	2	32	opis	A, PC
PGA TOUR GOLF	4	21	recenzja	A, PC
PLEXUS	8	5	rzut	PC
POLICE QUEST 1	7	18	opis	A, PC
POLICE QUEST 4	6	4	rzut	PC
POSEIDON PLANET ELEVEN	4	7	opis	C
PREDATOR 2	2	28	opis	A, C, PC
PREHISTORIK 2	3	5	rzut	A, PC
PREHISTORIK 2	7	17	opis	A, PC
PREMIER MANAGER 2	8	4	rzut	A, PC
PRINCE OF PERSIA 2	3	5	opis	PC
PRINCE OF THE YOLKFOLK	6	10	mapa	A, C, PC, ST
PRIVATEER	5	5	rzut	PC
PRIVATEER	7	4	rzut	PC
QUEST FOR GLORY 1	7	20	opis	PC
QUEST FOR GLORY 3	8	21	recenzja	PC
QUEST FOR GLORY 4	5	5	rzut	PC
RAILROAD TYCOON DELUXE	5	32	recenzja	PC
RASZYN 1809	7	7	opis	XL
RETURN OF THE PHANTOM	4	5	rzut	PC
RETURN OF THE PHANTOM	6	15	opis	PC
REX NEBULAR	2	36	rzut	PC
REX NEBULAR	4	22	opis	PC
RIOT	2	10	opis	XL
RISE OF THE DRAGON	6	22	opis	A, PC
RISKY WOODS	1	26	opis	A, PC, ST
ROBBO	5	5	rzut	PC, XL
ROBOCOP 3	8	16	opis	A, PC
ROME AD 92	4	31	recenzja	PC
SAPER	1	9	opis	PC, XL
SAPER PC	8	5	rzut	PC
SEAL TEAM	8	5	rzut	PC
SECOND FRONT	5	29	opis	PC
SHADOW CASTER	8	5	rzut	A, PC
SHADOW OF THE COMET	8	24	opis	PC
SHADOWORLDS	1	6	rzut	PC
SLEEP WALKER	5	5	rzut	A
SPACE ACE 2	3	23	opis	A, PC
SPACE CRUSADE	1	5	rzut	A, PC
SPACE QUEST 1	3	26	opis	A, PC, ST
SPACE QUEST 5	1	5	rzut	PC
SPACE QUEST 5	3	32	opis	PC
SPECIAL FORCES	7	6	opis	XL
SPY MASTER	5	5	rzut	XL
STARSHIP	8	5	rzut	PC
STONE AGE	6	10	opis	A, C, PC, ST
STREET FIGHTER 1.9	6	21	opis	A, C, PC, ST
STREET FIGHTER 2.0	7	10	opis	A, C, PC, ST
STREET ROD 2	4	28	opis	A, PC
STRIKE COMMANDER	3	5	rzut	PC
STRIKE COMMANDER	8	18	opis	PC
STRIP POKER PROFESSIONAL	7	4	rzut	PC
STUNTS	4	29	opis	PC
SUB BATTLE SIMULATOR	3	9	opis	A, C, PC, ST
SYN BOGA WIATRU	6	8	opis	XL
SYNDICATE	4	6	rzut	A, PC
SYNDICATE	5	26	opis	A, PC
TAJEMNICA STATUETKI	8	16	opis	PC
TANK VS TANK	3	10	opis	XL
TANKS	2	8	opis	XL
THE TRAIN	8	6	opis	A, C, PC
THEATRE OF WAR	5	30	recenzja	PC
TIME RUNNERS	7	5	rzut	PC
TIMES OF LORE	5	7	mapa	A, C, PC, ST
TOM AND JERRY	8	31	opis	A, PC
TOMMINGS	6	5	rzut	XL
TOP CAT	4	10	opis	A, C
TORNADO	5	5	rzut	PC
TUBIS	5	5	rzut	PC
UCZEŃ CZARNOKSIĘŻNIKA	5	9	mapa	XL
UGH!	7	17	opis	A, C, PC
V4VICTORY 1	1	6	rzut	PC
V4VICTORY 2	1	6	rzut	PC
VEIL OF DARKNESS	7	22	opis	PC
VIKINGS	5	32	opis	PC
WŁADCY CIEMNOŚCI	7	8	mapa	XL
WAR IN RUSSIA	6	4	rzut	PC
WAR IN RUSSIA	7	27	opis	PC
WAR IN THE GULF	4	5	rzut	A, PC, ST
WARLORDS 2	6	26	opis	PC
WAXWORKS cz. 1	7	16	opis	A
WAXWORKS cz. 2	8	8	opis	A
WESTERN FRONT	5	28	opis	PC
WILLY BEAMISH	1	23	opis	PC
WINGS OF FURY	6	6	opis	A, C, PC, ST
WOLFENSTEIN 3D	2	7	opis	A, PC
WYPRAWY KUPCA	5	5	rzut	XL
X-WING	2	36	rzut	PC
X-WING	7	34	opis	PC
XENO BOTS	6	35	recenzja	PC

MIRAGE

Gen. Abrahama 4
(dawna Jóźwiaka)
03-982 Warszawa
tel. (0 2) 671 77 77
fax (0 2) 671 76 22

PROGRAMY LICENCJONOWANE
SPRZEDAŻ DETALICZNA i HURTOWA

C-64/128

(35.000-45.000 zł)
BOB SQUAD gra przygodowa
BLUE BARON walki samolotów
CARNAGE wyścigi samochodowe
CASTLE polska labiryntówa
DRACONUS słynna labiryntówa
DROID polska strzelanina
FIST FIGHTER ładna karate
FORTUNA KOŁEM SIĘ TOCZY !
FRANKENSTEIN przygodowa
HANS KLOSS polska przygodowa
KOLONY polska ekonomiczna
NINJA COMMANDO ninja w akcji
PARA ACADEMY komandosi
ROBBO polski przebój
TAI-CHI TORTOISE żółwie w akcji
oraz wiele innych gier
także programy edukacyjne:
CHEMIA 25 programów
FIZYKA zestaw testów
GEOGRAFIA Polski i świata
HISTORIA szkoła podstawowa
MATEMATYKA klasy III-IV
wkrótce ponad 30 nowych, m.in.
CAPITAN DYNAMO znowu w akcji
DJ PUFF'S ładna dla dzieci
DIZZY COLLECTION 5 razy "Dizzy"
QUATTRO FIGHTERS 4 gry walki
QUATTRO SPORTS 4 gry sportowe
ROBIN HOOD świetna przygodowa
SOCCER SIMULATOR piłka nożna
SUPER STAR SEYMOUR extra !
TURBO THE TORTOISE żółwie !

Atari XE

(35.000-45.000 zł)
bisko 150 tytułów, pełna oferta
(35.000-45.000 zł)
blisko 150 tytułów, pełna oferta
wszystkie nowości, najniższe ceny
ATOMIA budowanie atomów
AXILOX rewelacyjna planszowa
CAVEMAN prawie jak PREHISTORIK
DARK ABYSS kosmiczna strzelanina
DZIEDZICTWO GIGANTÓW przygod.
GLOBAL WAR znana z 16-bitowych
INCYDENT w łodzi podwodnej
INSPEKTOR gra detektywistyczna
KRUCJATA agwent Hardin w akcji
MAGIA trójwymiarowa przygodowa
MAGIC DIMENSION labiryntówa
MIECZE VALDGIRA I i II hity !
OPERATION BLOOD zawsze świetne
SMUŚ przygody małego smoka
SPECIAL FORCES c.d. OP.BLOOD
SUPER FORTUNA najlepsza z fortun!
TAGALON w stylu "Spy vs Spy"
TOP SECRET komandos w akcji
TUSKER w drodze do ukochanej
VICKY rewelacyjny labirynt
WŁADCA CIEMNOŚCI c.d. KLĄTWY
WYPRAWY KUPCA ekonomiczna
programy edukacyjne i użytkowe
CHAOS MUSIC COMPOSER muzyczny
FILM EDITOR program do animacji
GEOGRAFIA POLSKI I ŚWIATA
HISTORIA POLSKI cały materiał
KLEKS+TRZMIEL rewelacyjne graficzne
NEW WORDS nauka nagielskiego
ORTOGRAFIA nieśmiertelny przebój

Amiga

(od 60.000 zł)
oferta coraz obszerniejsza
programy polskie i zachodnie, np.:
AMERICAN POKER poker od 16 lat
AMISŁOWNIK niemiecki i polski
BANK DANYCH katalogowanie
CIACH-BACH układanki dla dzieci
ENGLISH TESTER nauka angielskiego
FIRMA 3.0 sklep, frima, także VAT
FISKUS 1.2 do liczenia podatków
KOŁO SZCZĘŚCIA tanie, a dobre !
MIECZE VALDGIRA II tylko 145.000
ORTOGRAFIA I, II, III nauka ...
PRELUDIUM gra ortograficzna
ZENEK SPAER słynny logiczny saper
a także wiele innych
atrakcyjne cenowo, programy IPS
BIRDS OF PREY 235.000
DESERT STRIKE 410.000
HARPOON 250.000
LURE OF THE TEMPTRESS 470.000
POPULOUS II 280.000
wkrótce wiele nowych licencyjnych

IBM PC

(od 55.000 zł)
gry i programy edukacyjna, np.
ATHLETICS zawody sportowe, 98.000
CARNAGE wyścigi samochodowe
ELECTROBODY pierwsza polska gra
ETACHER ang., franc. lub niem.
HEARTLIGHT w stylu Boulder Dash'a
IBM DLA DZIECI zestaw programików
INTER. TENNIS tylko 98.000
ORTOTRIS gra edukacyjna
ROBBO przebój z 8-bitowych
TAJEMNICA STATUETKI wkrótce!
WARCABY znakomicie rozwiązane
XL EDIT edytor tekstu 175.000
programy IPS, pełna oferta, niskie ceny, np.:
CAR AND DRIVE 410.000
GUNSHIP 2000 580.000
HEROES OF THE 357th 235.000
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT 380.000
PRINCE OF PERSIA 105.000
WINGS OF FURY 105.000
XENOBOTS 365.000
wkótce nowe licencyjne

Także programy dla Atari ST/STE/TT

Sprzedaż hurtowa na dogodnych warunkach, bardzo wysokie rabaty, itp.
Sprzedaż detaliczna od poniedziałku do piątku w lokalu firmy od 10.00 do 18.00.
Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym.
Aktualne katalogi po przesłaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.
Zawsze posiadamy wszystkie nowości w możliwie najniższych cenach.
Zapraszamy !!!

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

02-903 Warszawa, ul. Powsińska 40/24

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ
SAGITA
02-903 WARSZAWA, UL. POWSIŃSKA 40/24

u nas kupisz prezent gwiazdkowy nie wychodząc do sklepu!

●

wypełnij blankiet i wyślij, a za dwa tygodnie otrzymasz zamówione gry

●

SPECJALNA OFERTA ŚWIĄTECZNA

CHRISTMAS COMPILATION™ – ZESTAW GWIAZDKOWY

AMIGA: Desert Strike, GunShip 2000, Birds of Prey
– dla zaciętych lotników. 5% taniej.

IBM PC: Leisure Suit Larry V, Rex Nebular, Quest for Glory III
– dla nieustraszonych awanturników. 5% taniej.

zamów dowolne pozycje z załączonego blankietu

WSZYSTKIE GRY MAJĄ POLSKĄ INSTRUKCJĘ OBSŁUGI

ZAMÓWIENIE

TYTUŁ GRY I KOMPUTER	cena	ile szt.
☐Birds of Prey (Amiga)	244.000	
☐Birds of Prey (IBM PC)	244.000	
☐C. Yeager's Air Combat (IBM PC)	257.000	
☐Desert Strike (Amiga)	427.000	
☐GunShip 2000 (Amiga)	598.000	
☐GunShip 2000 (IBM PC)	598.000	
☐Harpoon (Amiga)	257.000	
☐Harpoon (IBM PC)	257.000	
☐Heroes of the 357th (IBM PC)	244.000	
☐Incredible Machine (IBM PC)	427.000	
☐Jordan in Flight (IBM PC)	427.000	
☐Leisure Suit Larry V (Amiga)	671.000	
☐Leisure Suit Larry V (IBM PC)	671.000	
☐Quest for Glory III (IBM PC)	586.000	
☐Rex Nebular (IBM PC)	598.000	
☐Strike Commander (IBM PC)	793.000	
☐Wing Commander II (IBM PC)	671.000	
☐ **Zestaw Gwiazdkowy (Amiga)**	1200.000	
☐ **Zestaw Gwiazdkowy (IBM PC)**	1760.000	

PŁATNE PRZY ODBIORZE PLUS KOSZTY PRZESYŁKI

.....
(nazwisko i imię)

.....
(dokładny adres z kodem)

KE: COMMANDER

z opisem HUD-a i sposobów stosowania rozmaitych dodatkowych ekranów. Nie wszystkie z nich są użyteczne, ale warto dokładnie opanować ich obsługę. Szczególnie polecam używanie GUN CAMERA VIEW (F8), czyli celownika telewizyjnego. Pokaże ci on cel (czy też miejsce, w które celujesz) z dużym powiększeniem, tak że będziesz mógł dokonać łatwej jego identyfikacji. Jest to szczególnie przydatne przy atakowaniu niewielkich celów naziemnych, które ciężko jest dojrzeć gołym okiem odpowiednio wcześnie. Celowość używania dużego (komputerowego) obrazu z radaru (AIR-TO-AIR RADAR lub AIR-TO-GROUND RADAR) jest problematyczna. W zupełności wystarcza ekran tradycyjny.

Poza ekranami radarów masz jeszcze do dyspozycji ekrany komunikacji, wyboru broni i uszkodzeń. Ten ostatni nie przyda ci się wcale, bo wiedza o tym, w czym przeciwnik zrobił ci dziurę, ma charakter czysto akademicki. Ekran wyboru broni pokazuje się automatycznie przy jej zmianie. Uzbrojenie wybieraj odpowiednio wcześnie, szczególnie jeśli masz wiele jego rodzajów. Wybieranie rodzaju pocisku w samym ogniu walki absorbuje sporo uwagi i możesz łatwo zostać zestrzelony. Ekran komunikacyjny służy w zasadzie do upewnienia się, że nasz partner jeszcze żyje, chociaż można wydać mu rozkaz do ataku, czy też wezwać na pomoc. Podczas walki powinieneś przybliżyć sobie HUD (F1). Ułatwi to celowanie, jednak używanie dwóch ekranów pomocniczych może być niebezpieczne. Lewy ekran zasłania bowiem radar oraz lampki ostrzegające, że zostałeś namierzony.

WALKA POWIETRZNA

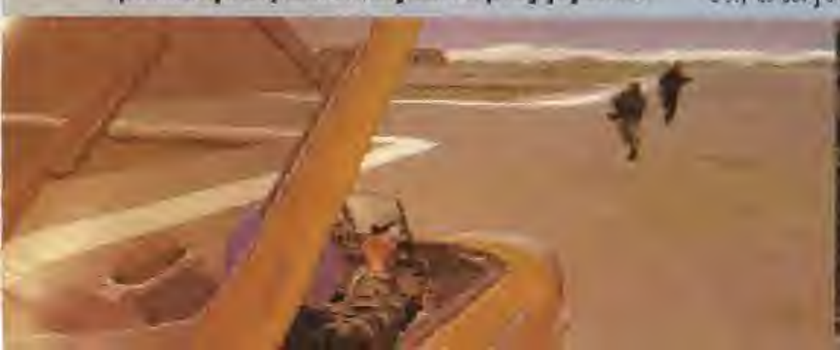
Wykonując zakontraktowane misje będziesz spotykał w powietrzu duże ilości sprzętu latającego przeciwnika. Mogą to być stareńkie MiG-21, współczesne F-18, MiG-29 czy Su-27, najnowocześniejsze: F-22 czy YF-23 a nawet takie same F-16 jak twój. Nie każda walka powietrzna pójdzie po twojej myśli, szczególnie, jeśli niszczenie celów powietrznych nie będzie wchodzić w zakres wykonywanej misji. Niestety, twój F-16 nie jest specjalnie szybki i trudno jest wywinąć się od walki przez proste dodanie gazu. Pewne szanse masz na niskich wysokościach, gdzie możesz wyciągnąć sporo więcej (o 450 km/h) niż MiG-21, a nawet minimalnie więcej niż MiG-29 czy Su-27. Na dużych wysokościach szanse ucieczki maleją do zera, jedynie F-18 jest od ciebie wolniejszy. W trakcie samej walki, brak szybkości nie jest wadą, ponieważ walki toczą się przeważnie w zakresie prędkości od 250 do 500 węzłów (450-900 km/h). Walki mają charakter manewrowy, tak że najważniejszą cechą staje się zwrotność twojego myśliwca, a ta jest naprawdę znakomita.

Cechą walki manewrowej jest ciągła pogoń za przeciwnikiem (po tzw. „psiej krzywej"), aby znaleźć się za jego ogonem w pozycji odpowiedniej do odpalenia rakiety. Taki sposób rozgrywania walki jest określony przez używane uzbrojenie. Najpopularniejszym, bo najtańszym sprzętem, są AIM-9J Sidewinder, które możesz skutecznie odpalić dopiero, gdy ich głowice zareagują na ciepło emitowane z dysz samolotu przeciwnika. Elementami decydującymi o wyniku walki manewrowej są: refleks i orientacja pilotów oraz promień skrętu ich maszyn. Promień skrętu nie jest stały, lecz tym większy im większa szybkość. W trakcie pogoni za przeciwnikiem możesz spróbować zacieśnić skręt, wypuszczając hamulce aerodynamiczne. Manewr ten może ułatwić ci złapanie przeciwnika w celownik. Ponieważ jednak twoja prędkość spadnie, wroga maszyna może ci uciec poza zasięg rakiet.

Atak na samolot wroga najlepiej przeprowadzać nieco z dołu, wówczas będziesz go miał cały czas na oku. W trakcie gry bardzo często walka zaczyna się w sytuacji, gdy lecisz wrogowi naprzeciw i mijasz się z nim w przeciwległych kierunkach. Spróbuj wykonać w tej sytuacji prosty manewr. Nie kieruj się wprost na przeciwnika, tylko tak aby przelecieć sporo pod nim. Zanim jeszcze się miniecie ściągnij drążek do siebie aby wykonać zwrot w pionie. Jeśli dobrze wyliczysz czas i odległość, to wyprowadzisz samolot do lotu poziomego tuż za plecami wroga, w idealnej pozycji do odpalenia AIM-9J.

Jeżeli jesteś uzbrojony w doskonalsze rakiety, szczególnie AIM-120 AMRAAM, możesz wykonać atak prostoliniowy. W momencie wykrycia przeciwnika, ustaw się do niego dziobem, tak by uchwycić go w celownik. Następnie daj pełny ciąg i gdy wejdzie już w zasięg rakiet – odpal je. Następnie wykonaj łagodny skręt z ewentualną zmianą wysokości lotu, ale tak by nie stracić prędkości. Jeśli nawet twój atak nie będzie skuteczny, przeciwnik będzie zbyt zaabsorbowany wywinięciem się rakiecie, żeby mógł dobrze wycelować. Gdy będzie chciał cię

Nasi ludzie przeszli przez piekło, by wam to opowiedzieć, PC



gonić, to zanim skręci, straci sporo dystansu i prędkości. Da ci to szansę oderwania się od niego i wypracowania pozycji do wykonania kolejnego ataku z dużej odległości.

W trakcie walki musisz uważać, aby samemu nie stać się łatwym celem. Aby uciec przeciwnikowi spod lufy możesz zastosować trzy podstawowe manewry: 1 – ucieczkę na pełnej szybkości (niezbyt skuteczną na F-16), 2 – manewr w pionie, w górę lub w dół, 3 – szybką beczkę, wykonaną z dużym przeciążeniem. Wszystkie te manewry muszą być ENERGICZNE.

Poza myśliwcami spotkasz w powietrzu inne rodzaje maszyn. Powolne samoloty transportowe, pasażerskie czy AWACS nie stanowią problemu (poza ich eskortą). Ponadto nad linią frontu napotkasz samoloty A-10. W walce z nimi to ty jesteś myśliwym, a one zwierzyną. Nie mają za bardzo się czym odgryźć, chyba że lekkomyślnie wejdziesz im pod lufę 30-milimetrowego działka. Najpoważniejszym przeciwnikiem w trakcie walki z A-10 jest ziemia. „Dzikie Świnie" latają bowiem nieprzyzwoicie nisko. W dodatku dysze ich silników zasłonięte są z boków dużymi statecznikami, co utrudnia twoim AIM-9J uchwycenie celu.

BOMBARDOWANIE

Drugim typem misji, w jakich będziesz brał udział, jest wsparcie wojsk lądowych lub niszczenie cennych obiektów na zapleczu wroga. Problemy związane z bombardowaniem są dwa: dokładne celowanie i ogień przeciwlotniczy. Precyzji celowania musisz się nauczyć w praktyce. Pomocna będzie ci przy tym GUN CAMERA. Przy jej użyciu trafienie pojedynczą bombą w nawet niewielki cel staje się całkowicie realne. Pozostaje sprawa ognia przeciwlotniczego.

Najbezpieczniejsze jest atakowanie celu bombami kierowanymi GBU-15 lub pociskami Maverick. Możesz odpalić je ze sporej odległości (musisz jednak widzieć cel). Wymienione pociski są w zasadzie typu fire-and-forget, poza tym możliwość ich odpalenia z dala od celu zabezpiecza cię przed ostrzałem przeciwlotniczym. Olbrzymią wadą jest jednak ich cena, więc naucz się obywać bez nich.

Ponieważ nie możesz być rozrzutny, naucz się trafiać w cel tańszymi rodzajami pocisków. Pozostają ci zwykłe bomby (Mk.82), kasetowe (Mk.20), zasobniki z niekierowanymi pociskami rakietowymi (LAU-3) oraz bomby Durandal – wyłącznie przeciw pasom startowym. Największą siłę rażenia mają bomby kasetowe, mniejszą zwykłe a najmniejszą rakiety niekierowane (ale za to jest ich dużo w jednym zasobniku). Bombardowanie możesz przeprowadzić z dużej wysokości (np. 10 tys. stóp), w locie nurkowym. Masz wtedy najwięcej czasu na celowanie i najlepszy obraz celu. Minusem jest konieczność zmniejszenia prędkości, aby nurkowanie nie było zbyt gwałtowne (musisz zdążyć wycelować!). Pamiętaj, że ty świetnie widzisz cel, ale z ziemi widać cię równie dobrze.

Diametralnie inaczej przebiega bombardowanie z lotu koszącego. Masz tu z kolei najmniej czasu na celowanie, a sam cel widzisz w ostatniej chwili. Bombardowanie takie jest najłatwiejsze, gdy cel posiada aktywny radar, tak, że widzisz go na radarze i możesz się kierować jego wskazaniami. Ten rodzaj bombardowania może być bezpieczniejszy, jeśli wykonasz go na dużej prędkości, a ucieczkę znad celu przeprowadzisz również nisko nad ziemią, tak aby szybko schować się za wzniesieniami. Stopień trudności bombardowania znacznie wzrasta, gdy cel jest osłaniany przez wyrzutnię rakiet przeciwlotniczych. Co prawda możesz próbować zakłócać jej radar wystrzeliwanymi dipolami (CHAFF, zwane śmieciami), jednak ma to bardzo krótkotrwały efekt. W takim wypadku przede wszystkim musisz zniszczyć tę wyrzutnię. Dipoli wystarczy ci na pewno na jedno (ale sprawne) podejście. Jeśli jednak ci ich zabraknie, daj sobie spokój. Gdy tylko wyrzutnia namierzy cię swoim radarem nie minie pięć sekund jak poleci w twoją stronę rakieta.

CO POZA TYM?

Ale nie wszystko rozgrywa się w powietrzu. Czas wolny od pracy spędzasz w bazie, gdzie możesz uzyskać cenne informacje od innych pilotów (również latających panienek – Gwen i Janet). Zaczynasz grę jako zastępca dowódcy, dzięki temu będziesz mógł brać udział w rozmowach z klientami czy podejrzaną konkurencją (Prideaux z eskadry Szakali). Weźmiesz też udział w „rozmowie na dywaniku", podczas której szef (płk. Stern) spróbuje utemperować krewką, nieco zbyt lubiącą strzelanie i zabijanie Janet. Dopóki jesteś tylko zastępcą, decyzje podejmuje za ciebie kto inny. Nie musisz się więc o nic martwić poza zestrzeliwaniem przeciwników. Gdy jednak po śmierci Sterna sam zostaniesz dowódcą, będziesz musiał udźwignąć na swych barkach los eskadry. Będziesz negocjował nowe kontrakty, dokonywał zakupów i wyznaczał pilotów do akcji u twego boku.

Pejotl & Martinez

Dystrybutor: IPS Computer Group

Wildcats: Billy, Gwen, Janet, Lyle, Miguel, Stern, Tex, Virgil
Zleceniodawcy: Beto, Farhad, Muhammed, Tweedly, Walters

1. MAURETANIA
a) Eskorta rządowego transportu medycznego – pierwsze starcie powietrzne z siłami rebeliantów, podczas powrotu przelot nad stolicą.
b) Zbombardowanie bazy rebeliantów.
C. Odbicie należnych za poprzednie misje pieniędzy, oczyszczenie kanału powietrznego.

2. KAIR
A. Atak na rafinerię Transworld Petrochemical, konkurenta Global Oil.

3. ANDES MALLORCA
A. Wsparcie czołgów Generalissimusa Mendeza w ataku na stanowiska artylerii peruwiańskiej.
B. Desperacka obrona bazy przed atakiem z powietrza. Stern udaje się po odebranie pieniędzy do Mendeza i zostaje zabity w powietrzu.
C. W zemście za stratę dowódcy, zniszczenie peruwiańskiej elektrowni jądrowej. Po przylocie do domu okazuje się, że baza stoi w zgliszczach. Eskadra chowa zabitego dowódcę – Sterna, a dowództwo przechodzi w twoje ręce.

4. QUEBEC
A. Starcie z eskadrą Hammerheads, wspierającą próbę wyrwania się Quebec spod panowania kanadyjskiego.
B. Zniszczenie bazy operacyjnej Hammerheads.

5. EGIPT
A. W trakcie pokazów akrobacji powietrznej następuje atak libijskiej eskadry, który należy przechwycić.
B. Na zlecenie rządu egipskiego ochrona korytarza powietrznego do Kairu.
BB. Atak na siły libijskie przemieszczające się do doliny Nilu – atak na czołgi w cieniu piramid.
C. Zniszczenie przygranicznego obozu, w którym grupują się przed atakiem siły libijskie.

6. ALASKA
A. Misja po stronie Nowej Syberii przeciwko umocnieniom na Alasce.
B. Wsparcie powietrzne ruchów wojsk nowosyberyjskich – osłona przed A-10, potem bombardowanie bazy.
C. Zniszczenie platformy wiertniczej.
D. Zwykłe wsparcie czołgów.

7. SAN FRANCISCO
A. Najpierw będą próbowali cię napaść nieznani sprawcy, ale pomoże ci Janet, potem odegracie scenę łóżkową. Celem misji jest zniszczenie tankowca Global Oil w okolicach San Francisco.
B. Podobna misja pod nowym adresem, bowiem zniszczony tankowiec okazał się pusty.
C. Wysadzenie wieżowca Trans America, zawierającego biura Global Oil.

8. GRAND CANYON
A. Przeprowadzenie ataku po stronie Arizony na magazyny Nevady, zgromadzone w Wielkim Kanionie.
B. Wysadzenie lotniska zbuntowanego stanu Nevada.

9. NIEMCY
AA. Odparcie odsieczy dla brytyjskiej eskadry, zadekowanej w starym zamku, powołującej się na ustalenia Poczdamu. W tym wysadzanie mostu.
B. Oczyszczenie terenu dla wypadu bombowego dywizjonu A-10.

10. RHODE ISLAND
A. Powietrzne wsparcie akcji ściągania podatków od dzierżawców.
X. Przechwycenie silnego desantu – zatopienie dwóch niszczycieli.

11. KALIFORNIA
A. Przechwycenie kilku samolotów AWACS w „wodnej wojnie" pomiędzy Północną a Południową Kalifornią.
B. Starcie z eskadrą LA i bombardowanie głównej bazy Północnej Kalifornii.
C. Zatopienie floty LA a przede wszystkim głównego lotniskowca.

12. KAIR
A. Zestrzelenie odrzutowca TWP przewożącego podobno ważne papiery.
B. Odparcie ataku ze strony TWP na bazę. Po wylądowaniu w domu odbywa się trudna rozmowa z szują Waltersem, w której ten ginie pozostawiając walizkę pieniędzy.

13. ANDES MALLORCA
A. Zbombardowanie dwóch przygranicznych baz partyzantów.
B. Zestrzelenie reszty wrogich MiG-ów i zniszczenie ich lotniska. Po powrocie okazuje się, że baza została znów zbombardowana.

14. KAIR
A. Po krótkiej rozmowie z Janet misja polegająca na uprowadzeniu F-22 ATF z hangaru TPW. W drodze powrotnej czekają cię atrakcje.

15. KAIR
A. Wypad nowym sprzętem przeciwko Prezydentowi Mendezowi. Atak nastąpi od południowego wschodu.
Nad bazą Wildcatów będzie krążyć dowódca Szakali, Prideaux. Musisz stoczyć z nim walkę, a potem... przyjrzeć się triumfalnemu zakończeniu gry. Ale nie rozstawaj się jeszcze ze STRIKE COMMANDEREM – czekają następne misje!

Misje wylatał osobiście Martinez

Gdyby kózka nie latała, to by [illegible] nie porozbijała, jednym słowem, [illegible]

QUEST for GLORY 3

Ciężkie jest życie bohatera. Ma on zawsze pełne ręce roboty. Musi ratować piękne dziewice z rąk potworów, pokonywać Baby Jagi i wyciągać z opresji Jasiów i Małgosie. Musi też przeprowadzać staruszki przez ruchliwe ulice i gonić za złodziejami gumy do żucia. Istne piekło. A dlaczego to robi? Dla sławy i uznania, zarówno ze strony kolegów po fachu jak i szarych ludzi. Po to, żeby na jego widok mdlały niewiasty i po to, aby królowie błagali go o pomoc, a to w zdobyciu kartek na mięso, a to w zabiciu smoka.

W poprzednich odcinkach (w tym SO YOU WANT TO BE A HERO) zostałeś takim właśnie bohaterem. Pokonałeś kilku złych gości, przemierzyłeś wielkie przestrzenie i zostałeś adoptowany przez króla Shapeiru, dzięki czemu dochrapałeś się tytułu książęcego. Teraz znalazłeś się w kraju zwanym Fricana (od African?), i twoim zadaniem jest zatrzymanie zbliżającej się wojny między plemionami Simbani i Lampartów. Oczywiście, jak zwykle tylko ty, sławny bohaterze, możesz coś na to poradzić. Jeśli naprawdę skończyłeś którąś z poprzednich gier, będziesz miał możliwość wykorzystania swojej postaci w tym odcinku, czyli „importowanie" jej. Da ci to pewną przewagę. W przeciwnym wypadku musisz wybrać nową postać, przedstawiciela jednego z trzech zawodów: wojownika, złodzieja lub magika. Od tego, w jaką postać się wcielisz, zależą rozwiązania wielu zagadek. Tam, gdzie wojownik będzie musiał się pocić a magik popisywać zaklęciami, złodziej musi coś zwędzić, itd. Ważne jest to, żeby gracz starał się myśleć tymi samymi kategoriami, jakimi rozumuje dany bohater.

Jeśli będziesz napraaaaaawdę dobry, grzeczny i miły, będziesz spełniał dużo dobrych uczynków, a nie czynił złych, możesz pod koniec gry zostać paladynem, co notabene nie da ci wiele poza satysfakcją i płonącym na niebieskawo mieczem, podobno o podwójnej sile prania. Dzięki możliwości wyboru postaci warto jest spróbować skończyć grę trzy razy, bo zawsze nasze losy potoczą się trochę inaczej.

QfG 3 różni się nieco od innych gier SIERRY, gdyż jest po trochu mieszanką gatunku ANIMATED ADVENTURE i ROLE PLAYING. Bohater ma tu zestaw zmiennych cech, które można ćwiczyć, musi też jeść, spać i odpoczywać. Jeśli umie, to może się skradać albo rzucać zaklęcia. Słowem, możliwości jest znacznie więcej niż w zwykłych przygodówkach. Wymaga przyzwyczajenia to, że gra nie polega wyłącznie na rozwiązywaniu zagadek, że należy też walczyć z potworami i odbywać wielodniowe wędrówki po mapie. Rozmowy z postaciami są bardziej skomplikowane, niż w pozostałych pozycjach SIERRY. Możesz się przywitać i pożegnać, zapytać o to, co chcesz wiedzieć, powiedzieć o tym, co mogłoby zainteresować rozmówcę, a także targować się. Osobiście muszę przyznać, że taki typ gry przez swoją otwartość znacznie bardziej mi odpowiada.

Temu questowi niewiele można zarzucić. Na pewno na pochwałę zasługuje fakt jeszcze lepszego, niż dotychczas, skalowania i animacji postaci. Ręcznie namalowana, a następnie digitalizowana grafika też jest znacznie powyżej przeciętnej, nawet jak na SIERRĘ. Muzyka jest dobra i przyjemna – świetnie pasuje do do afrykańskiej scenerii, a ponadto zmienia się na tyle często, żeby nie nudzić monotonią. Jedyną wadą tej gry jest to, że jest za mało obszerna: niecały tydzień zajęło mi jej ukończenie w każdym z trzech wariantów, a chciałoby się więcej od gry, która jednak swoje kosztuje. Pozostaje jedynie dobrze schować dyskietkę ze swoją postacią i czekać na pojawienie się części czwartej – SHADOWS OF DARKNESS.

QfG 3 nie jest typowym questem, a wszystkie wskazówki potrzebne do ukończenia gry znajdują się albo w wypowiedziach różnych postaci, albo w instrukcji (chyba, że ktoś ma piracką kopię, ale to już jego problem), nie ma sensu przedstawiać przepisu krok-po-kroku. Usiądź po prostu przy komputerze, włącz grę i wyluzuj się – a pomysły przyjdą same. Dla opornych podam jednak rozwiązania trzech najtrudniejszych łamigłówek.

Co zrobić z wielkim drzewem?

Przede wszystkim wejść na nie! Następnie znaleźć wejście znajdujące się w połowie drogi na górę. Kiedy oblezą cię świetliki (albo coś w tym rodzaju), porozmawiaj z nimi grzecznie i poproś o Gem (klejnot). Weź tylko jeden! Następnie wejdź jeszcze wyżej i wylej wodę ze źródełka na sawannie na spiralny korzeń.

Jeśli jesteś magikiem, będziesz mógł po rozmowie ze świetlistą masą znaleźć w jungli orchideę. Weź ją przy pomocy zaklęcia Fetch (chyba, że umiesz włazić na drzewa), zanurz o północy w ww. źródełku i zanieś na ten sam korzeń, a dostaniesz drewno na różdżkę.

Co zrobić z pojmanym przez Simbani leopardem w klatce?

Użyj na nim Dispel Potion. Następnie wykup ją (niezła kocica wyszła, co?) od plemienia (wojownik musi najpierw zostać do niego przyjęty) za pięć skór zebry, włócznię i sukienkę dla wodza. Potem daj jej drewnianego leoparda, ozdobny sztylet i koraliki (wszystko kupione na targu w miasteczku Tarna) i otwórz jej klatkę. Nie szkodzi, że uciekła, jeszcze się z nią zobaczysz!

Jak pokonać głównego demona?

Jako wojownik lub paladyn musisz najpierw pokonać potwora. Gdy zamieni się w kamień, popchnij go, a utworzy most. Potem rzuć mieczem (paladyn) lub Włócznią Śmierci w demona i rozwal tarczą magiczne rogi.

Jako złodziej musisz zręcznie użyć liny i haków. Nie bój się skakania przez płomienie – pamiętasz, że lina, którą kupiłeś jest niepalna?

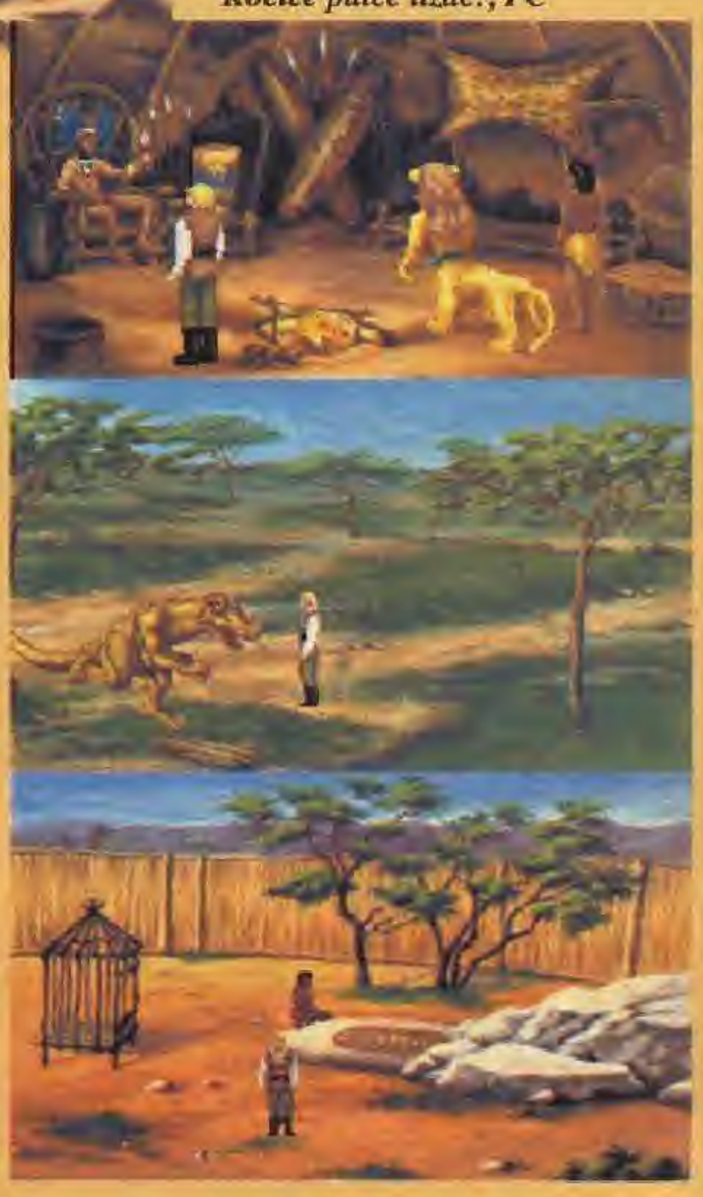
Jako magik przywołaj różdżkę, potem rzuć zaklęcie Reversal. Następnie Trigger i zaklęcie destruktywne na rogi.

I co? Zepsułeś już sobie zabawę? Warto będzie teraz grać? Zobacz sam.

Virus

Dystrybutor: IPS Computer Group

Kocice palce lizać!, PC



SIERRA'92
MACINTOSH
PC VGA, SB
na dyskietek? PC 6
SYMULATOR
95% Grafika
100% Dźwięk
90% Mądrość
Cena w tys. zawiera VAT

wydatki, docelowo dwieście tysięcy za wykonanie misji. Każdy dzień zwłoki miał mieć cenę dwudziestu tysięcy dolarów. Jake Masters tak naprawdę nie miał żadnego wyboru.

HONG KONG

Zawiesiłem smętnie wzrok na pływających deskach z wraku mojego samolotu. Obiecałem sobie, że Lomaxowi ten numer jeszcze bokiem wyjdzie. Pokrzepiony na duchu ruszyłem na miasto, do speluny. Po drodze zabrałem z ulicy już nieaktualną reklamówkę moich linii lotniczych. Na kontuarze eksponowała wdzięki podstarzała kurtyzana, ale prawdziwym celem mojej wizyty był właściciel lokalu, pan Ho. Dyskretnie spytałem go (3,1,1,1) o niejakiego Chi, mistrza walk wschodnich, eksperta kamuflażu, słowem ninja.

Facet musiał być kimś ważnym, bo nawet zieloniutki Franklin nie był w stanie skłonić go do zwierzeń. Już zabierałem się do wyjścia, kiedy drogę zastawiły mi dwa ciemne typy. Wyjaśniłem, że mam sprawę osobistą do pana Chi (1,2). Już miałem zamiar rąbnąć głupawego rozmówcę, kiedy znikąd pojawił się obiekt moich poszukiwań. Chi obiecał pomóc odnaleźć Kate Lomax (1,3,3), jednak stanowczo sprzeciwił się przelotowi samolotem. Udało mi się rozwiać jego przesądy dzięki poglądowej lekcji fizyki. Złożyłem reklamówkę w papierowy samolocik i wygłosiłem zaimprowizowany wykład o aerodynamice kwantowej. Podziałało.

Zdecydowaliśmy się przejść do apteki, po zioła na wyprawę. Pani Wu (2,1) zechciała ze mną porozmawiać dopiero po zapewnieniu Chi, że nie jestem kolejnym, głupim Amerykaninem. Do ziół niezbędny był jeden brakujacy składnik, ptasie guano. Poszedłem do portu. Dałem mewie śliwkę zapożyczoną od Chi, po czym szybko, jeszcze ciepłe guano zaniosłem pani Wu. Oprócz sporządzonych ziół, otrzymaliśmy mapę fortecy Li-Denga oraz fałszywy paszport.

Oficer służby celnej okazał się na tyle głupi, że udało nam się załatwić odprawę zmyślona historyjką (2). Wsiedliśmy do samolotu, przy okazji wyposażyłem się w linę, łom i kotwiczkę. Z chwilą oderwania kół od ziemi poczułem się znowu w swoim żywiole.

CHENG DU

Na miejsce lądowania wybrałem polankę po zachodniej stronie fortecy, była doskonale osłonięta rozległym wzniesieniem. Na dróżce pojawił się miejscowy wieśniak, Chi zdobył jego zaufanie (3,2,3) i wytargował ubranie. Podeszliśmy do warowni Li Denga. Pogłowie snuły mi sie conajmniej trzy różne plany, ale wybrałem wariant najprostszy. Oględziny mapy ujawniły pozycje wylotu kanału ściekowego po zachodniej stronie budowli. Na miejscu przeczekaliśmy obchód strażnika i przy pomocy łomu wyważyliśmy kratę. W kanale było ciemno. Na szczęście na ścianach umieszczono pochodnie, które potraktowałem moją zapalniczką. Brnęliśmy w mętnej cieczy, aż znalazłem wielką belkę. Wykorzystałem ją przy otworze w suficie by wejść na górę.

Znalazłem się w kuchni, krainie wonnych delicji. Na ziemię sprowadziło mnie warknięcie całkiem sporego dobermana. Spóbowałem przekupić psa dwoma kurczakami, jednak po spałaszowaniu ich zachowywał się równie wrogo co poprzednio. Z jadalni zabrałem butelkę wina. Kundel wylizał miskę do ostatniej kropelki, po czym zapadł w głęboki sen. Z magazynu zabrałem nóż. Najwyższy czas rozruszać towarzystwo. Wywróciłem lampion w jadalni. Pomieszczenie momentalnie zajęło się ogniem. Omijając strażników przeszedłem przez niechroniony już hol do jednego z pomieszczeń. Znajdowała się tu Kate. Towarzystwa dotrzymywały jej dwa węże. Zatrzasnąłem skobel, wyjąłem spluwę i rozwaliłem jedengo gada. Drugi zdążył ukąsić Kate. Chi zerwał sznur z kotary, następnie przywiązał do balustrady. Został by przytrzymać straż, podczas gdy ja schodziłem na dół z majaczącą Kate.

Dostrzegłem obły zarys czołgu w szopie opodal. Od razu sie do niego wgramoliliśmy. Nożem zdjąłem pokrywkę pudła z kablami. Stykając jeden z drugim uruchomiłem rozrusznik. Uciekając do samolotu sprytnie rozwaliłem dwa czołgi z pościgu. Mimo że zaaplikowaliśmy zioła pani Wu, stan Kate tak mocno się pogorszył, że wspólnie z Chi postanowiliśmy lecieć w jedyne miejsce, gdzie można było znaleźć rzadkie antidotum.

KATHMANDU

To nie było jedno z moich popisowych lądowań. Maszyna zastrzymała się dosłownie na skraju przepaści przy lodowej pustyni. Ja wyruszyłem szukać pomocy (2,1,3). W tym czasie Chi wyjął z samolotu trochę gratów. Najpierw okrył Kate kocem. Potem zrobił z namiotu osłonę od wiatru. Na koniec wreszcie podał dziewczynie resztę swoich ziół.

Wątek porywczy, PC

Chińczycy mają porzekadło „To też w końcu przeminie". Rewolucja społeczna wypaliła piętno tej prawdy na Sercu Chin. Zarówno wysoko urodzeni jak biedacy wiedzieli, że ich kultura odchodzi w niepamięć, podobnie jak blednie legenda Zakazanego Miasta.

Ale wydarzenia na świecie nie zajmowały osoby Jake „Szczęściarza" Mastersa, kiedy siedział zasępiony w porcie w Hong Kongu. On też był przeżytkiem. Niegdyś dumny as lotnictwa Wielkiej Wojny, teraz wywoził transportem lotniczym papierowe parasolki i jedwabną bieliznę ze wschodu. A nawet to miało zakończyć się po rewolucyjnej burzy.

Na domiar złego Jake padł ofiarą władcy finansowego imperium, Eugena Adolphusa Lomaxa III. Ten niewiarygodnie bogaty businessman potrzebował człowieka, który by przywiózł do domu porwaną córkę. Żeby przyspieszyć sprawę, nakazał bankowi wstrzymać kredyt dla Jake'a oraz wynajął zbirów, którzy podpalili nieubezpieczone samoloty jego linii lotniczej. Ale Lomax nie był zupełnie bezlitosny. Obiecał dziesięć tysięcy dolarów na bieżące

Wątek turystyczno-krajoznawczy, PC

Wątek militarny z elementami czerwonymi, PC

Wątek lotniczy bez elementów, PC

RT of CHINA

w połowie (1,1), wtrącając mnie do więzienia. Chi na szczęście udało się uciec. Z pudła wyszedłem dzieki wstawiennictwu Amy, którą powiadomił Chi.

Przypomniałem sobie, że w zbiornikach samolotu nie ma już paliwa. Rozmyślałem o tym przy złomowisku, kiedy mały chłopak zaoferował tyle paliwa ile zechcę w zamian za pomoc w ucieczce z domu. Nastraszyłem go jakąś bajeczką (1), po której zmądrzał. Chi wziął walajace się pudełko, przebił je pałeczkami i dorobił kółeczka. Wyszło z tego całkiem niezła zabawka. Zrobiliśmy obopólnie korzystną wymianę.

Postanowiłem zdobyć zaufanie duchowego przywódcy miejscowej ludności, Lamy. Po krótkiej, acz treściwej rozmowie (2,1) wróciłem do tawerny. Sardar stwierdził, iż boi się pistoletu samowładcy. Wtedy wcisnąłem mu w łapę moją zasłużoną pukawkę (1,3). Wieśniacy przeprowadzili rewoltę. Kiedy już było po wszystkim, pomogli mi wystartować.

Musiałem po drodze stracić przytomność. Tutejsi ludzie jakoś nas odnaleźli, bo obudziłem się w domu u znachorki, Amy. Po krótkiej rozmowie z nią (2,2,3) dowiedziałem się, że Kate wyzdrowieje. Wioska była właściwie małym miasteczkiem, bo znalazłem pocztę. Natychmiast wysłałem telegram do Lomaxa. Musiałem jakoś namówić mieszkańców żeby mi pomogli przepchnać samolot w inne miejscę, skąd mógłbym odlecieć. Rekonesans rozpocząłem jak zwykle w lokalnej tawernie. Właściciel (2,3) od razu wskazał mi odpowiedniego człowieka. Był nim Sardar, przywódca myśliwych. Pierwsza nasza rozmowa wiele mi nie dała (2). Dowiedziałem się, że wioskę gnebi jakiś autokrata. Poszedłem więc razem z Chi do jego siedziby.

Dyktator był mniej cierpliwy niż przewidywałem i przerwał moją pyskówkę

STAMBUL

Czułem, że pogoń Li Denga musi deptać nam po piętach. Musiałem jak najszybciej skontaktować sie z Lomaxem. Z Kate pod rękę udałem się do brytyjskiego klubu oficerskiego, żeby skorzystać z telefonu. Kobietom wstęp był wzbroniony, więc do środka wszedłem sam. Na Lomaxie wymusiłem korzystną dla mnie zmianę kontraktu i umówiłem się na spotkanie w Paryżu przy wieży Eiffla. Już miałem oznajmić Kate radosną nowinę, kiedy zgarnęła mnie gwardia sułtana. Poszło o starą sprawę między mną, a jego najmłodszą córką.

Kate została sama. Po długim targowaniu (3,2,1,1) sprzedała swój rodzinny medalion u handlarza. Za część pieniędzy kupiła piłę do metalu. Resztę postawiła na grze w muszelki. Wygrana pozwoliła Kate nabyć środek transportu u handlarza wielbłądów. Po drodze niechcący Kate zawadziła o stoisko z pomarańczami, cały towar wysypał się na ziemię. Sprzedawca, młody chłopak nie dość, że był bardzo uprzejmy i nie miał żadnych wyrzutów, to na dodatek ofiarował Kate kwiatek. Rozmowa z gwardzistą przy pałacu niewiele dała. Na tyłach Kate znalazła jednak kogoś do pomocy. W zamian za kwiatek kobieta pomogła uwolnić mnie.

Uciekliśmy w stonę dworca kolejowego, szybko kupiłem bilety i odjechaliśmy dalekobieżnym pociągiem do Paryża. Umknęliśmy pogoni mściwego Li Denga, tak nam się przynajmniej wydawało. Kate była na mnie wściekła, ale jakoś ją przeprosiłem (1,1,3,3). Pod koniec podróży byliśmy znowu w zażyłych stosunkach. Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie pojawił się Tong, najwierniejszy sługa Li Denga, który porwał wcześniej Kate. Jakimś cudem zdążył załapać się na pociąg. Wszedłem na dach i zaczęliśmy się okładać. Kiedy z nim skończyłem, rodzona matka by go nie poznała.

PARYŻ

Wujek Lomax przygotował gorące powitanie dla córki. Mnie dał aż nazbyt jasno do zrozumienia, że guzik od niego dostanę. Tym razem stary lis troszeczkę się przeliczył. Nie zależało mi już tak bardzo na pieniądzach. Jeszcze tego dnia miałem zamiar pobrać się z Kate. Nigdy nie zapomnę skurczy sinofioletowej twarzy Lomaxa, kiedy się o tym dowiedział...

User Jama

Współpraca: Mark&Larry, Adam Pniak, Jack the Ripper, Paweł Tokarz

DYNAMIX'91

1MB AMIGA
PC VGA, SB

Ile dyskietek? PC 6 AMIGA 9

PRZYGODOWA

90% Grafika 90% Dźwięk 100% Mądrość

Wątki prywatno-osobiste, PC

SHADOW OF THE COMET jest pierwszą częścią zapowiadanej serii CALL OF CTHULU, zrealizowaną w tej samej konwencji, co wcześniejszy superhit ETERNAM.

Nowy produkt ma taki sam, charakterystyczny system postrzegania przedmiotów, poprzez łączenie go z oczami bohatera przerywaną linią. Sposób kierowania czynnościami bohatera jest też identyczny. Niestety, dużo mniej jest w SHADOW OF THE COMET animowanych sekwencji typu filmu rysunkowego. Moim zdaniem błędem było zrezygnowanie z kreskówkowej konwencji i przejście na obrazki pseudodigitalizowane. Zbliżenia twarzy oraz tła są po prostu brzydsze, widać wyraźnie, że grafika została okrojona tak, żeby dobrze się pakowała. Taką cenę płaci się za małą objętość gry na dysku. Niedopatrzeniem jest tylko jednokrotne wykorzystanie efektownej techniki zbliżeń. Innowacją natomiast możliwość szybkiego poruszania się za pośrednictwem mapy, jak również notatnik, w którym znajduje się streszczenie uzyskanych informacji.

Najmocniejszą stroną SHADOW OF THE COMET jest jej ciekawa fabuła. Ze względu na relatywnie do ETERNAMA uboższą grafikę, gra jest wobec gracza dużo bardziej wymagająca. Selekcję skutecznie zawęża wysoki poziom trudności problemów piętrzących się w trakcie gry, ale satysfakcja z ich rozwiązania jest proporcjonalnie większa.

Bohaterem SHADOW OF THE COMET jest młody dziennikarz, niejaki Parker. Mamy rok 1910, cały świat jest zaaferowany zbliżeniem się komety Halleya. Redakcja gazety postanawia wykorzystać ten fakt i opublikować pełną historię Lorda Boleskina. Naukowca, który 76 lat wcześniej przy poprzednim przelocie komety, natrafił w miasteczku Ilismouth na zjawiska natury nadprzyrodzonej. Nikt nie dowiedział się, o co dokładnie chodzi, bo badacz zniknął w tajemniczych okolicznościach...

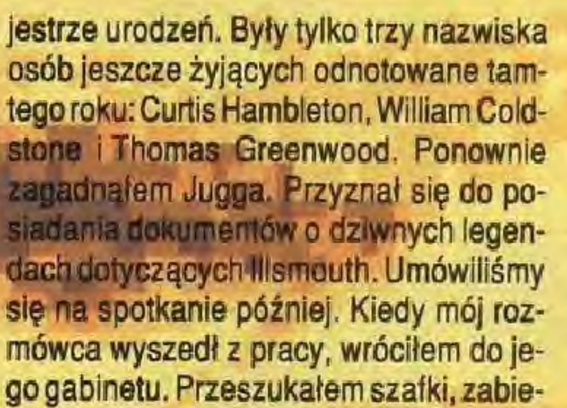
DZIEŃ 1

Doctor Cobble i Andrew Carlington byli już na miejscu i czekali na moje przybycie. Bagaże dowieziono i powozem udaliśmy się do domu. Burmistrz zadawał zbyt wiele pytań, więc dawałem mu dyplomatyczne odpowiedzi. W swoim pokoju odnalazłem na komodzie diariusz Boleskina, który bez zwłoki przejrzałem. Wspominał o młodym, wiejskim chłopaku, który poprowadził naukowca do sekretnego miejsca, gdzie działy sie niesamowite wprost rzeczy. Skoro miał 12 lat w roku 1834, to gdyby żył teraz, miałby lat

88. Postanowiłem to sprawdzić w archiwum miejskim. Przed wyjściem przeczytałem telegram od mojej firmy, informujący o konieczności kupienia na miejscu światłoczułych płyt do fotoaparatu.

W archiwum natknąłem się na wchodzącego urzędnika. Na figurce w przedpokoju przypięta była wydarta kartka z diariusza Boleskina, z ręczną notką o prawdzie śpiącej pod pozorami. Pan Thobias Jugg dziwnym trafem wiedział jak się nazywam. Wyjaśniłem cel mojej wizyty, porozmawialiśmy o dobrych książkach. Jugg zacytował Shakespeare'a (czyt.: Szekspir Wiliam). Siadłem przy rejestrze urodzeń. Były tylko trzy nazwiska osób jeszcze żyjących odnotowane tamtego roku: Curtis Hambleton, William Coldstone i Thomas Greenwood. Ponownie zagadnąłem Jugga. Przyznał się do posiadania dokumentów o dziwnych legendach dotyczących Ilismouth. Umówiliśmy się na spotkanie później. Kiedy mój rozmówca wyszedł z pracy, wróciłem do jego gabinetu. Przeszukałem szafki, zabierając szkło powiększające. Z nim udałem się do domu Jugga. W holu zauważyłem oryginalny sztucer Boleskina, na którym widniała mała, niewyraźna inskrypcja zawierająca nazwiska i zatarte symbole nie wspomniane w diariuszu.

Udałem się do pierwszego podejrzanego. Po drodze wstąpiłem do sklepu. Jakiś klient odszedł od kontuaru i stanął



nieopodal, w odległości wystarczającej do podsłuchania mojej rozmowy. Sprzedawcę poproprosiłem o płytki światłoczułe, by, skłamałem, sfotografować piękną okolicę.

Coldstone udawał, że nie ma go w domu, mimo iż widziałem go wchodzącego. Greenwood okazał się być ślepy i głuchy w wyniku wypadku tuż po urodzeniu. Ostatnia szansą był Hambleton. Pożyczyłem sobie drabinkę linową leżącą przed jego domem i wszedłem do środka. Wyglądało tu jak w chlewie. W kącie na swoim barłogu spał mężczyzna. Bliższe spojrzenie ujawniło nienaturalną budowę jego rąk. Obudziłem go, by porozmawiać o Boleskinie. Wzdrygnął się na samo wspomnienie tamtej nocy, kiedy poprowadził naukowca do krzyża w lesie. Odmówił jakiejkolwiek pomocy i niewybrednymi słowami wyprosił mnie z domu.

Przechodząc przez rynek napotkałem grupę Cyganów. Napastował ich bez powodu miejsowy policjant, sierżant Baggs. Kiedy przypomniałem mu o równych prawach wszystkich, kazał mi sie wynosić i na przyszłość nie wtykać nosa w nie swoje sprawy. Po nieprzyjemnym incydencie wróciłem do domu. Z podróżnego kufra wyjąłem autentyczny rysunek Boleskina kupiony przez moją firmę na aukcji Christies. Zabrałem też starą mapę. Z komody na oknie wyjąłem watę oraz spirytus. Rysunek położyłem na biurku, nasączyłem watę i starłem nią powierzchnię obrazka. Pod spodem ukryta była wskazówka prowadząca do miejsca położenia krzyża. Teraz rozłożyłem na stole mapę. Zaznaczyłem domniemaną pozycję w konstelacji Searcher. Zadowolony ze swojej pracy poszedłem odpocząć w Tawernie pod Martwym Koniem. Spotkałem tam dra Cobble. Jako możliwego przewodnika wskazał latarnika Nathana Tylera, ale prosił, bym był ostrożny. Przy barze porozmawiałem z rybakiem, Thomasem Bishopem. Rozmowę przerwało wejście człowieka, którego szukałem. Zażądał umiarkowaną cenę za swoje usługi. Nabrałem podejrzeń, więc powiedziałem, że przemyślę sprawę.

Do wnętrza lokalu wybijając szybę wleciał kamień. Na zewnątrz toczyła się bójka. Dwóch drabów obtłukiwało młodego chłopaka, Wilbura Webstera. Podniosłem z ziemi bicz i przyłożyłem draniom. Oble-

SHA

DOW of the COMET

cali krwawą zemstę, ale odeszli. Odprowadziłem Wilbura do lekarza. Czekając na wynik kuracji porozmawiałem z jego córką, urodziwą panną Mary Mathews. Jej ojciec wyszedł po chwili i zaproponował mi skorzystanie ze swojej ciemni fotograficznej. Wilbur w podziękowaniu obiecał oprowadzić mnie po lesie tego wieczora. Wróciłem do domu, by wziąć swoje rzeczy: aparat, statyw, obiektyw i lampion. Gdy przyszedłem na umówione spotkanie, Wilbur już tam był. Pomógł mi nieść statyw. Sobie tylko znaną metodą odkrył starą ścieżkę, pokazał mi gdzie jest krzyż, po czym poszedł do domu. Niestety zabrał ze sobą statyw. Musiałem schodzić cały las, by znaleźć trzy patyki oraz pnącze. Z tych przedmiotów ustawiłem prowizoryczny statyw, zamontowałem na nim aparat. Wykonałem wszystkie trzy zdjęcia. Poszedłem nieco dalej, dzięki wiewiórce trafiłem przypadkiem na ukrytą ścieżkę.

Natknąłem się na kamienny krąg, wewnątrz którego indiański kapłan odprawiał koszmarny rytuał. Wokół niego dostrzegłem twarze wielu poważanych mieszkańców Illsmouth. Schowałem się prędko za jednym z drzew. Mimo to po chwili mnie dostrzegli. Chwyciłem kartkę, którą przywiał mi pod nogi wiatr i zacząłem uciekać ile tchu w piersiach. Nie oglądając się za siebie dobiegłem pod dom. Z wycieńczenia padłem na schody. Ostatnie co pamiętam, to głos Indianina ostrzegający, że za dwie noce Cthulu wróci i będzie rządził światem.

DZIEŃ 2

Ocknąłem się dopiero następnego dnia. Przy mnie był dr Cobble. Zalecił udać mi się do dra Mathewsa, by odebrać pigułki na serce. Nie uwierzył w moją historię, zapewne myśląc, że jeszcze majaczę. Ubrałem się, wziąłem ze stołu receptę i udałem się do apteki. Nie mogłem doczekać się wywołania zdjęć. Wszedłem do laboratorium. Zabrałem odczynniki i poszedłem z nimi do ciemni. Zgasiłem światło. Delikatnie włożyłem wszystkie płytki do wanienki. Najpierw wlałem dwa chemikalia wywoływacza: HYDROQUINONE, METOL. Później sporządziłem roztwór utrwalacza: BENZINE CHLORATE oraz CHROMOGENOUS. Moje serce nie wytrzymało widoku na jednym ze zdjęć. Wypuściłem z rąk płytkę. Resztką świadomości zrozumiałem, że stłukłem jedyny dowód fenomenu w Illsmouth. Gdyby nie doktor, pewnie nigdy bym nie odzyskał przytomności. Na wszelki wypadek zabrałem ze sobą pigułki.

Udałem się do Jugga, by podzielić się moimi odkryciami. Tknęło mnie złe przeczucie, kiedy z drzwi wyszedł mężczyzna w długiej pelerynie z kapturem, zakrywającym twarz. Poszedłem za nim do sklepu. Wziąłem klucz, który zostawił na kontuarze i otworzyłem nim drzwi wejściowe domu Thobiasa. Na dywanie dostrzegłem ślad krwi, niemy zwiastun tragedii. Wziąłem po kolei statuetki: ze stołu, z szafki w następnym pokoju i z gabloty z motylami. W pokoju Jugga odsunąłem dywan. Wyjąłem spod niego klucz. Kiedy trzy statuetki położyłem na miejsce trzech książek, szafy rozsunęły się odsłaniając przejście do tajnej biblioteki. Znalazłem tam konającego Thobiasa Jugga. Podałem mu do odcyfrowania papirus zdobyty przy kamiennym kręgu. Kartka obwieszczała nadejście Cthulu, boga sprzed eonów, kiedy człowiek nie rządził jeszcze światem. Przez prastare inkantacje ta potworna istota może być przywołana przez portal. Pewni ludzie, całe rodziny, za cenę nieśmiertelności zgodzili się to wykonać. Dogodna konfiguracja astralna zbieżna była z przejściem komety Halleya.

Przeczytałem leżącą na stole książkę, po czym odłożyłem ją na miejsce. Zabrałem ze stołu list wskazujący człowieka, mogącego mi pomóc. Gdyby ktoś mnie zobaczył wychodzącego teraz z tego domu, z pewnością zostałbym oskarżony o morderstwo. Dlatego wróciłem do domu chyłkiem, drogą przez rynek. Dopiero tam przeczytałem ostatnie słowa Thobiasa.

Wybrałem się na pocztę. Dowiedziałem się od urzędniczki w okienku o mieszkającym na piętrze panu Underhousie. Okazał sie on specjalistą od Indian. Wyjaśnił mi kulty, obrzędy szczepów. Wspomniałem mu o kamiennym kręgu. Było to stare cmentarzysko indiańskie, a czarownik, który mnie gonił, zmarł siedemdziesiąt lat temu. Underhouse wyjawił, że pamiętnik zawierajacy szczegółowy opis źródła klątwy ciążącej na Illsmouth, znajduje się w sejfie u Arlingtona. Kombinaja otwierająca sejf ma podobno coś wspólnego z Biblią.

Jak widać, gra krzewi wartości, a co za tym idzie, zalecana jest do szkół, jako podstawowy materiał dydaktyczny w ramach zajęć przygotowujących do życia w rodzinie graczy, PC

Widziałem kiedyś Biblię u starszej panny Picott. Poszedłem więc do sklepu, by znaleźć jakiś drobiazg dla niej, a przy okazji kupić kolejny komplet światłoczułych płytek. Wybrałem medalionik, który wręczyłem sędziwej dewotce. W podziekowaniu pozwoliła mi pożyczyć Biblię. Teraz mogłem złożyć wizytę u burmistrza, po drodze spotkałem Bishopa i umówiliśmy się o późniejszej porze. Urzędnik w radzie miejskiej miał właśnie przerwę, ale wymyśliłem jakąś historyjkę. Sejf był za obrazem, otworzyłem go numerem strony Apokalipsy św. Jana (345). Przeczytałem straszna historię Jonasa Habletona i włożyłem pamiętnik z powrotem. Poza tym z sejfu wyjąłem opakowane cygaro, wewnątrz którego był kwitek pocztowy.

Poszedłem na pocztę, odebrać paczkę adresowaną na Wilbura Hambletona. W środku była peleryna. Przebrałem się dyskretnie, stojąc za studnią. Strażników przy bramie przywitałem nieartykułowanym chrząknięciem, po czym kulejąc wszedłem na teren lataru. Drzwi były zamknięte na klucz, ale dostałem się do okna przy pomocy drabinki linowej. Na szczycie znalazłem zegar słoneczny. Po wciśnięciu guzika ujawnił się schowek ze skrzydłami. Z lampionu wyjąłem

świeczkę. Położyłem ją na ziemi i przy pomocy ustawionego do światła szkła powiększającego zapaliłem. Woskiem wzmocniłem skrzydła. Przed wzbiciem się w chmury usłyszałem, jak wyłamywane są drzwi.

Wylądowałem w lesie, prosto w obozie cygańskim. Wróżbitka w swej kryształowej kuli ukazała zmarłego Alistaira Boleskina. Wyjaśnił mi on, na czym polega kult Cthulu i jak go zniszczyć. Była już noc, kiedy dotarłem do apteki, pod którą stał Bishop. Poprosiłem go o klucz do cmentarza, żeby zobaczyć grób Jugga. Przeszukałem nekropolię, znajdując łom i linę. Wtedy poszedłem do krypty Jonasa. Łomem wyważyłem kratę, za pomocą liny zszedłem w dół do labiryntu podziemi.

Pamiętam że pierwsze drzwi otworzyłem, kładąc na postumentach dwie czaszki. W niektórych komnatach były płyty, po naciśnięciu których otwierała się umiejscowiona nieopodal krata. Przy pewnym rozgałęzieniu zamieniłem miejscami statuetki w niszach, co odsłoniło drzwi. Miałem do czynienia z mozaikami płyt, które przy właściwym ustawieniu odblokowywały przejścia. Najdziwniejszy był stół, który trzeba było obejść trzy razy zgodnie ze wskazówkami zegara. Całość była wprost najeżona pułapkami, ale wreszcie dotarłem do samego Jonasa. Zabrałem cztery statuetki. Musiałem szybko uciekać do wyjścia, żeby nie złapał mnie przepoczwarzony Hambleton.

Musiałem zniszczyć cztery rodziny zaprzedane złu, Arlington, Coldstone, Tyler i Hambleton. Na podstawach każdej ze statuetek była formuła zaklęcia, które trzeba wypowiedzieć, następnie położyć ją na odpowiednim znaku. Jego formę odnalazłem w domu u grabarza za obrazem, była to gwiazda pięcioramienna w okręgu. Z pierwszymi trzema nie było problemu. Żeby dostać się do domu Hambletona, musiałem oszukać czekających tam drabów. Spod sklepu wziąłem zgniłą rybę, przy jej pomocy złapałem kota. Zwierzątko pokazałem psu, który zaczął głośno szczekać, a sam okrężną drogą dobiegłem do domu.

Chwyciłem lampę naftową. Z szafki wydobyłem część busoli. Przyłożyłem ją do koła sterowego na ścianie i otworzyło się przejście. Na górze położyłem lampę na kominku, co otworzyło kolejne drzwi. W obserwatorium wziąłem książkę o stygmatach odcieni. Z biurka wyjąłem rączkę, przymocowałem do teleskopu i zakręciłem. Pokazały się trzy uchwyty. Pociągnąłem za jeden z nich. Z żyrandola spadła biała kula, którą włożyłem do obrazu z gwiazdami. Schodami dostałem się na strych. Po chwili pojawił się Hambleton, ale zniszczyłem go tak, jak poprzednich. Wybuchł pożar. Wybiegłem z domu, zanim doszczętnie strawił go ogień. Tyle pamiętam, bo chwilę później straciłem przytomność.

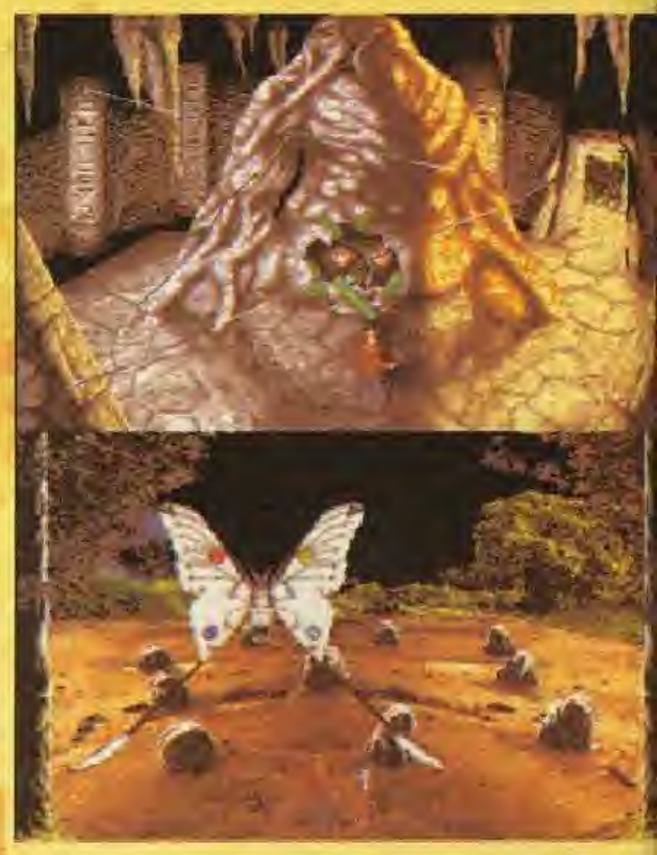
DZIEŃ 3

Przeczytałem wiadomość od Underhouse, w której prosił o przybycie. Na poczcie zatrzymał mnie sierżant Baggs, prosząc o wyjaśnienie, co robiłem zeszłej nocy. Zaproponowałem omówienie sprawy w ustronnym miejscu, na piętrze u pana Underhouse. Na górze ociągałem się z odpowiedzią, na szczęście Underhouse zapewnił mi alibi. Kiedy już policjant zostawił nas samych, dowiedziałem się, że muszę znaleźć sakralny łuk i strzały, które znajdują się u jakiegoś najmłodszego, cokolwiek by to mogło znaczyć. Underhouse dał mi też tradycyjne indiańskie pióro, które miało mi pomóc w odnalezieniu starego wodza, Natawangę.

W sklepie kupiłem tandetną broszkę, potem zawadziłem o dom Curtisa. Drzwi były zamknięte na głucho. Leżącym nieopodal kijem usunąłem skobel. Z broszki wyrwałem zaczep i dobrałem się nim do zamka kłódki. Curtis był u siebie. Mówiąc dokładnie wisiał, powieszony nogami do góry. Ktoś zadał sobie wiele trudu, żeby wypatroszyć go jak wieprza. Łuk ukryty był w kominku, strzały znalazłem w skrytce w podłodze.

Pióro okazało się niezwykłe. Kiedy położyłem je na pniu w samym sercu lasu, przemieniłem się w ptaka i poszybowałem do małej chatki, niedostępnej z lądu. Natwanga był tam. Sprawdził mnie pytaniami, których proste odpowiedzi brzmiały MIC MACS, YOG SOGOTH, 1834, STAR, DAGON. Zadowolony z głębi mej wiedzy, wręczył mi kubeł farby, który miał mi pomóc w podziemnym domu wroga.

Demoniczny czarownik mieszkał w studni. Kubeł farby uśmierzył fale. W pierwszej grocie zabrałem wszystkie walające się tam pojemniki z wyjątkiem nitrogliceryny. W następnej podniosłem krzesiwo i napełniłem pojemnik naftą z kałuży. Dopiero teraz wszedłem do ostatniej groty. Czekał tam na mnie Nakaramus. Wylałem na podłogę naftę, zajęła się od pierwszej iskry. Wystrzeliłem z łuku, Indianin padł jak rażony piorunem. Trwał jeszcze w spazmatycznych drgawkach, kiedy objawił mi się duch Boleskina. Nakazał mi popłynąć do wyspy, gdzie stoi posąg złego boga. Z ziemi wziąłem przedmioty unicestwionego – TURQUOISE, AQUAMARINE, MOTYL. Wychodząc, ponownie napełniłem na wszelki wypadek puszkę naftą.



Nie było to łatwe, ale przekonałem rybaka, żeby pożyczył mi swą łódkę. Na wyspie wyjąłem kamienie z urwanej głowy posągu. W skale znalazłem drzwi. Otworzyłem je, układając mozaikę w obraz czaszki i wszedłem do środka. W prawym oku posągu umieściłem rubin. Stojąc naprzeciw na gwieździe, użyłem AQUAMARINE. Z wnętrza posągu zaczął wychodzić potwór. Nie zaszedł daleko, bo usmażyła go utworzona przeze mnie gwiazda mocy. Pobiegłem do łódki. Boleskine wskazał mi kolejną wyspę.

Kiedy już dobiłem, osadziłem kamienie szlachetne w pierścieniach Boleskina i Natawangi. Zapaliłem swój lampion. Nie wykonałem trzech kroków, kiedy skończyła się nafta, Na szczęście miałem czym uzupełnić zapas. W jaskiniach krążyło wiele potworów, omijając je dotarłem do komnaty. Zobaczyłem przywiązanych do pala Wilbura i panią Webster. Jakaś forma energii wysysała z nich życie. Wylałem kwas na wystający z podłogi kamień. Zabrałem uwolniony diament. Włożyłem oba pierścienie na dłonie. Z mych rąk wytrysnęła struga mocy, która zniszczyła materializujące się monstrum. Uwolniłem więźniów, sam zaś odszukałem tajne wyjście. Prowadziło ono do kamiennego kręgu.

Była już noc, za chwilę niebo rozciąć miał srebrny ogon komety. Ustawiłem swój statyw, na nim aparat. Obejrzałem plamy kolorów na MOTYLU, po czym włożyłem go zamiast płytki światłoczułej do aparatu. Teraz przyłożyłem szkło powiększające do obiektywu i podświetliłem wszystko od tyłu lampionem. Promienie kolorowego światła wypaliły na kamieniach kręgu barwne znaki. Czas naglił, więc odpakowałem płytki światłoczułe. Wykonałem wszystkie trzy zdjęcia. Następnie poszedłem podnieść odłamek komety, który upadł przy przelocie. Dostrzegłem, jak zaczął otwierać się portal. Powietrze zgęstniało, zło niemalże namacalnie chciało wydostać się do naszego świata. Na kamieniach położyłem kolejno symbole czterech elementali: diament, aquamarine, krzesiwo, fragment komenty. Portal implodował, ale jak powiedział sam Boleskine: nigdy nie umrze to, co może przez wieki czekać.

User Jama

INFOGRAMES'93
Ile dyskietek?
PC 5
PC VGA, SB
PRZYGODOWA
80% Grafika
60% Dźwięk
SUPER% Młodość

MASTER of ORION

MASTER OF ORION jest jedną z militarno-ekonomiczno-politycznych gier, osadzonych w przestrzeni kosmicznej. Wydana w drugiej połowie tego roku przez MICROPROSE, stanowi dobre pole do popisu dla strategów umiejących liczyć pieniądze.

Gra została wyposażona w niezwykle przyjazny interfejs użytkownika. Gdy uruchomisz ją na poziomie trudności EASY lub SIMPLE, na samym początku program opisze wszystkie dostępne na ekranie opcje. Także w trakcie gry możesz spodziewać się podpowiedzi, odnoszących się do zaistniałych problemów lub nowych możliwości działań. Sposób sterowania jest całkiem prosty i po przeczytaniu zaprezentowanych przez komputer opisów nie powinieneś mieć żadnych problemów z obsługą gry. Na początku rozgrywki definiujesz rozmiar galaktyki, trudność gry i liczbę rywalizujących ze sobą ras. Następnie program umożliwia ci wybór rasy, którą chcesz kierować. Teraz wybierasz jeszcze kolor własnej flagi, nazwisko i nazwę macierzystej planety, po czym przystępujesz do rozgrywki.

ISTOTA GRY

Jesteś teraz jednym z pionierów, kolonizatorów nowej galaktyki. Gra umieszcza cię na stanowisku króla/dyktatora/prezydenta (niepotrzebne skreślić) jednej z ras pretendujących do rządów nad całą galaktyką. Aby wygrać wyścig do władzy, musisz się starać, by twoja rasa rosła w siłę, a flocie kosmicznej żyło się dostanio. Władzę możesz zdobyć na dwa sposoby. Jeśli nie chcesz się na nikogo oglądać i nie lubisz jak ktoś ci robi koło wspornika, to po prostu podbijaj po kolei systemy gwiezdne. Tych co podskakują rozsmaruj na powierzchniach ich planet, a tych co nie podskakują też (prewencyjnie). Oczywiście, wszelkie wrogie okręty kosmiczne należy jak najszybciej rozmienić na drobne. Najlepiej, na drobne cząstki elementarne. Taka jest najprostsza metoda. Niestety, wychodzi ona najlepiej na poziomie SIMPLE. Na wyższych poziomach nie jest już tak pięknie.

Drugą metodą zdobycia władzy jest wybór na stanowisko władcy galaktyki przez galaktyczną Radę Najwyższą (High Council). Rada rozpoczyna swoje posiedzenia po skolonizowaniu 2/3 systemów gwiezdnych w galaktyce. Zadaniem rady jest wybranie władcy – mianuje dwóch kandydatów (najsilniejszych) spośród wszystkich rywalizujących ras. Następnie odbywa się głosowanie. Aby zostać władcą galaktyki należy zebrać dwie trzecie oddanych głosów, i jeżeli żaden z kandydatów nie otrzyma tylu głosów, wybór jest odraczany do następnego posiedzenia. Jeśli posiadasz talent dyplomatyczny, możesz „urobić" niektórych rywali, by poparli twoją kandydaturę.

W trakcie gry ważnym źródłem informacji mogą okazać się serwisy GNN (Galactic News Network), z których, przy odrobinie szczęścia, możesz dowiedzieć się, które z ras są od ciebie bardziej, a które mniej zaawansowane. Przy odrobinie nieszczęścia możesz się dowiedzieć o tym, że twoja gwiazda zmieni się w supernową, na twej planecie macierzystej wybuchła epidemia lub że ma ona na kursie kolizyjnym wyjątkowo nieprzyjemnie wyglądającą kometę.

TAKTYKA

W zależności od wybranej rasy i związanej z nią specjalnej właściwości, zmienia się także taktyka gry. Podstawowe zasady są jednak niezmienne. Twym bezpośrednim celem jest rozwój rządzonej przez ciebie rasy, tak aby stała się najpotężniejsza w całej Galaktyce Oriona. Rozwój ten nie odbywa się tylko w jednej płaszczyźnie. Siła danej rasy zależy od: siły floty kosmicznej, liczby skolonizowanych planet, wielkości populacji, potencjału produkcyjnego i wreszcie od poziomu technologicznego. Swoimi decyzjami możesz wpływać na wszystkie te wielkości. Taktyka gry powinna sprowadzać się do wybrania jednej z dziedzin i osiągnięcia w niej wyraźnej przewagi nad przeciwnikami, przy niedopuszczeniu do zbyt wielkich zaległości w innych dziedzinach. Nie jest to jednak aż tak proste, gdyż wymienione wyżej wielkości są ze sobą powiązane i wzajemnie zależne. Liczba posiadanych planet (i ich rodzaj) jest podstawą twojej potęgi. Określa ona pułap liczby ludności, a poprzez to wielkości produkcji. Od wielkości produkcji zależą z kolei: szybkość rozbudowy ofensywnego (okręty kosmiczne) i defensywnego (planetarne bazy rakietowe) potencjału militarnego oraz szybkość rozwoju technicznego. Dzięki postępowi technicznemu możesz zwiększyć liczbę ludności na planetach, wielkość produkcji oraz polepszyć parametry bojowe twoich okrętów kosmicznych.

Najważniejszym czynnikiem jest rozwój techniczny. Nowe technologie umożliwią ci powiększanie produkcji na skolonizowanych już planetach, kolonizację planet o wrogim dla życia środowisku, powiększenie przyrostu ludności. Dzięki opracowaniu nowych rodzajów komputerów, silników, opancerzenia czy uzbrojenia będziesz mógł budować coraz lepsze statki. Ale zanim przerzucisz środki na rozwój techniki musisz kolonizować planety, aby zapewnić sobie przyzwoity poziom produkcji. Na początku przestaw produkcję na budowę statków z osadnikami (COLONY SHIP) i postaraj się szybko opanować 4-5 planet. W celu szybszego rozwoju nowych kolonii przerzuć do nich nieco ludności z planety macierzystej (opcja TRAN). Teraz możesz przerzucić część środków do produkcji baz obronnych lub okrętów. Nie buduj ich zbyt dużo, gdyż na skutek rozwoju techniki szybko staną się przestarzałe. Gdy planety osiągną maksima produkcji i będą choć prowizorycznie zabezpieczone przed atakiem, powinieneś przerzucić środki na rozwój techniki. Jest to oczywiście tylko pewien schemat postępowania. W trakcie gry zwykle będziesz musiał godzić ze sobą różne cele i rozdzielać środki bardziej kompromisowo, między różne rodzaje działalności.

Po prostu Kosmos 1999, PC

Pejotl
MICROPROSE'93
Ile dyskietek? PC 4
PC VGA, SB
STRATEGIA
90% Grafika
70% Dźwięk
100% Miodność

Der PATRIZ-ER

Jeżeli lubisz gry polegające na pływaniu od miasta do miasta i handlowaniu, i nie zniechęcisz się do gry na początku, to podobnie jak ja zarazisz się chorobą, na którą jest tylko jedno lekarstwo – trzeba odkryć wszystkie prawidła rządzące tą grą. Podam tylko najważniejsze, żeby cię początek zachęcić. Gra jest warta dłuższej znajomości. Nie podam wszystkich, bo nie zaznałbyś przyjemności odkrywania, a to jest wspaniałe uczucie. Handel w drugiej połowie XIV w. w miastach basenów mórz Bałtyckiego i Północnego nie był rzeczą łatwą, gdyż sklepikarze naliczali sobie wysokie marże i najczęściej opłacalne były jedynie długie rejsy, które powodowały szybkie zużywanie się statków. Ale przecież średniowieczni kupcy potrafili w takich warunkach zarabiać pieniądze, więc dlaczego masz być od nich gorszy?

JAK ZAROBIĆ?

Ceny na poszczególne towary są zmienne i nie ma co ich podawać. Ogólna zasada jest taka, że gdy w mieście jest dużo danego towaru, to jego cena jest niska, a jeśli jest go mało, wysoka. Przy tym niektóre miasta specjalizują się w produkcji niektórych towarów i tam ich cena nigdy nie będzie wysoka. Na ceny wpływa też popyt na dany towar w mieście, i tak np.: im dalej na zachód, tym jest większy popyt na futra (FURS), żelazo (PIG IRON) i smołę (PITCH), a im dalej na wschód, tym większy popyt na wino (WINE).

Ewenementem w tej grze są futra w Nowogorodzie, które można tam zawsze kupić taniej niż gdzie indziej i korzystnie sprzedać w prawie każdym mieście. Mniej więcej w ciągu pierwszego roku gry można kupić tanie wino w Brwegge, potem zdarza się, że go tam nie ma lub są znikome ilości i trzeba go szukać w Londynie, Hamburgu czy Bremie. Tania smoła jest w Visby, a tanie żelazo w Stockholmie. Artykułem, na którym można najwięcej zarobić jest pieprz (PEPPER), lecz na ogół go nigdzie nie ma.

Czasami zdarzają się dziwne rzeczy – w mieście nie ma jakiegoś towaru i cena jaką za niego oferuje sklepikarz, jest wysoka, za chwilę przypływasz do miasta z pełną ładownią tego towaru, w mieście nadal go nie ma, a sklepikarz obniżył cenę skupu.

STATKI

Nie warto się bawić statkami o ładowności poniżej 40 jednostek (jednostka każdego towaru zajmuje tyle samo miejsca w ładowni statku). Na statek należy brać minimalną ilość załogi, gdyż większa ilość zmniejsza ładowność statku. Kiedy będziesz już miał dużo statków, dobrze by było popłynąć kilkoma do rodzimego miasta i na jednym z nich zatrudnić maksymalną ilość załogi i zakupić do niego ile wlezie broni, a następnie stworzyć konwój, w którym ten statek będzie jednostką flagową.

Konwój ma parę zalet:
- wpływa dodatnio na twoją pozycję społeczną;
- ułatwia poruszanie się;
- możesz zakupić lub sprzedać dużą ilość tego samego towaru po tej samej cenie; gdybyś przypływał pojedynczymi statkami, każdy następny statek miałby mniej korzystną cenę danego towaru. Statki można nabywać w dwojaki sposób:
- na giełdzie, gdzie cena jest wyższa;
- w stoczni, gdzie cena jest niższa, ale trzeba dostarczyć potrzebne towary, których nie ma w mieście (często tracąc na tym pieniądze) oraz stoczniowcy muszą mieć wolny termin.

Magazyny warto postawić w najczęściej wizytowanych miastach, a także w miastach, w których chcemy zamówić statki, aby zgromadzić tam odpowiednie towary, które udało nam się okazyjnie kupić lub nie mamy gdzie ich korzystnie sprzedać.

POLITYKA

Zdobycie wysokich stanowisk umożliwi ci wpływanie na ceny poprzez obniżanie i zwiększanie podatków. Im większy podatek, tym większa różnica między ceną skupu, a ceną sprzedaży. Pierwszym stanowiskiem jakie możemy zdobyć, jest stanowisko senatora w senacie miejskim. Można je zdobyć w dwojaki sposób albo trzeba zapłacić, albo się ożenić; po ożenku zostajesz senatorem miasta, z którego pochodzi żona. Jeżeli zostałeś senatorem w rodzinnym mieście, możesz kandydować w nim na burmistrza, a gdy zostałeś burmistrzem w swoim mieście, możesz, po uprzednim wejściu do senatu, kandydować na burmistrza innych miast, a także na stanowiska polityczne w administracji Związku Hanzy. Twoje szanse w wyborach zależą nie tylko od ilości i ładowności statków, ale także od twojej hojności dla kościoła i biednych. Jest też nielegalny sposób zdobywania poparcia wyborców, o którym później.

ŚLUB

Czasami, gdy wypływasz z portu, zgłasza się do ciebie staruszek i proponuje ci zawarcie małżeństwa. Zapłać mu ile chce, wtedy pokaże ci portret przyszłej żony i poda parę informacji o niej. Im brzydsza kobieta widnieje na portrecie, tym jest bogatsza; czasami nawet dostaniesz w posagu jakiś statek.

OPCJE W PORCIE

– reperowanie statku – wskazać kursorem statek wciągany przez kilkunastu ludzi na ląd, następnie podpisać się na zamówieniu i zdeklarować się, czy zwalniasz załogę, czy nie (zwalnianie opłaca się tylko podczas dłuższych reperacji). Jeżeli statek był w kiepskim stanie, to po reperacji może mu się zmniejszyć ładowność;

– budowanie okrętów – wskazać kursorem chatę, przed którą podgrzewa się smołę i tam dokonać niezbędnych formalności (wybrać, podpisać, zapłacić);

– zmiana nazwy statku – wskazać kursorem statek stojący w porcie;

– o stanie twojego statku poinformuje cię osobnik stojący po prawej stronie ekranu;

– w budynku po prawej stronie są też informacje o uzbrojeniu statku;

– do terenu przyportowego przechodzi się przez naciśnięcie prawego przycisku myszy.

TEREN PRZYPORTOWY (od lewej):

– pierwszy budynek – przejście do portu;

– drugi – twoje biuro, gdzie znajdują się:

mapa – wypłynięcie z portu;

kartka po lewej stronie mapy – zaciągnięte kredyty;

pióra – opcje gry;

opieczętowany zwój papierów – tu znajdziesz informacje o mieście, w którym się znajdujesz;

mały zeszyt – dziennik z najważniejszymi informacjami, tu (jeśli jesteś w rodzinnym mieście) możesz przekładać pieniądze z biura do statku i odwrotnie (w biurze zawsze warto mieć jakieś pieniądze, np. żeby płacić podatki) i kupować magazyny;

strony przerzuca się najeżdżając na zagięte rogi;

większy zeszyt – tu się dokonuje kupna i sprzedaży artykułów;

okno – wyjście z biura

– trzeci budynek – tu dokonujesz zakupu broni;

– czwarty – na dole tawerna, w której werbujesz załogę, na górze bank;

– statek stojący przed czwartym budynkiem – wskaż go kursorem, jeśli chcesz odczekać parę dni;

– schody, przejście na rynek miejski;

– budynek najbardziej na prawo, tu od lewej:

pierwsza tablica – oferty kupna i sprzedaży magazynów;

druga tablica – dołączanie statku do konwoju;

pojedyncze drzwi – tu płacisz za wejście do senatu miejskiego, po zapłaceniu zobaczysz tam nazwiska kandydatów oraz tonaż i ilość statków, twoich i najgroźniejszego przeciwnika;

tablica z ponaklejanymi kartkami – tu można sprzedać statek, korzystając z wyświetlonych ofert lub na aukcji; to drugie jest zazwyczaj korzystniejsze;

mała szafeczka – otwórz ją, jeśli chcesz zorganizować konwój.

OPCJE NA RYNKU

– klaun, zwróć się do niego jeśli chcesz zorganizować festyn;

– grupka ludzi przed kościołem – tu zasięgniesz języka o twojej pozycji społecznej i politycznej;

– budynek z flagami, od lewej: pierwsza tablica – tu są ważne informacje polityczne; druga – tu możesz oddać swój statek do ochrony miasta przed piratami; do pierwszych i drugich drzwi mogą wejść tylko osoby upoważnione; trzecie drzwi – jeżeli jesteś w rodzinnym mieście, umożliwiają ci przeprowadzenie się do innego;

– budynek na lewo – możesz tu przekupić urzędników, aby zwiększyć swoje szanse w wyborach;

– kościół, po wejściu i przed wyjściem należy się przeżegnać naprowadzając kursor na kropielnicę, potem możesz: kupić od człowieka siedzącego na środku kościoła święty przedmiot, włożyć do makiety świątyni pieniądze na kościół, biedakowi opartemu o kolumnę dać pieniądze dla potrzebujących.

Po naciśnięciu klawisza F4 można przeładowywać towary z magazynu na statek i odwrotnie.

Plexiglass

Rdzennie polskie miasto Danzig, PC

Rdzennie protestancka katedra, PC

Rdzennie słowiański porządek, PC

Rdzenne i już... PC

Rdzennie polska tawerna, PC

...i tu też rdzennie, PC

Oko w oczy (duże niebieskie) z wrogiem ?!? PC

EMPIRE OF THE ANGEL

Plansza gry niezbyt skomplikowana: teren przecięty rzeką; na wschodzie teren dziki, na zachodzie zagospodarowany – drogi, mosty, pola uprawne i ogrody. Jest to Amazonia. Na wschodzie żyją Amazonki barbarzyńskie, zaś na zachodzie cywilizowane – te, które go zagospodarowały. Oba plemiona są zwaśnione, ba! nie znoszą się wzajemnie i kiedy dochodzi do ich spotkania, śliczne lalunie zamieniają się w piekielne wampirzyce. Krew leje się gęsto, trup pada znacznie mniejszy – Amazonki są bardzo odporne – wiadomo, kobiety!

Taka jest fabuła gry EMPIRE OF THE ANGEL opracowanej przez grupę DOMO TEAM z japońskiej firmy SOFTSTAR. Co prawda nie dorównuje ona strategiom KOEI, ma jednak pewne zalety. Jest to m.in. bardzo ładna grafika, zrobiona z dużym poczuciem humoru. Mimo, że gra jest prosta, to jednak trochę wciąga. Jej akcja jest niezbyt skomplikowana – musisz rozgromić cywilizowane Amazonki i zająć ich krainę.

MENU I WAŻNIEJSZE OPCJE

Gra ma dwa menu – wstępne i bitwy oraz kilka opcji istotnych w sterowaniu grą. Menu wstępne zawiera dwie opcje przedstawione w postaci dwóch owalnych tarcz. Wskazanie tarczy prawej umożliwia dobór jednostek własnej armii, którą zawsze jest armia barbarzyńskich Amazonek. Wskazanie lewej uaktywnia okno z pięcioma opcjami. Są to jednocześnie zapisane stany gry. Różnią się one rozmieszczeniem oddziałów obu zwaśnionych plemion oraz ich stanem liczebnym. Skład obu armii jest dla wszystkich opcji stały. Armia barbarzyńskich Amazonek składa się początkowo z 1 oddziału kawalerii (150), 1 oddziału inżynieryjnego (230), 1 oddziału czarownic (100) oraz 5 jednostek piechoty (120). Oddział inżynieryjny buduje mosty i wypala roślinność utrudniającą marsz, a jednostka czarownic niszczy przeciwnika ogniem piekielnym. Armia Amazonek cywilizowanych składa się początkowo z 1 oddziału kuszniczek (230), 2 oddziałów łuczniczek (140) i 3 jednostek piechoty (120). Oddziały kuszniczek i łuczniczek są bardzo groźne – zadają duże straty na odległość. W nawiasach podano siłę (liczebność) poszczególnych jednostek.

Wybranie oddziałów (prawa tarcza) lub wskazanie jednej z pięciu opcji (lewa tarcza) wprowadza do ekranu, którego prawie całość zajmuje plansza (mapa) gry. Na tej planszy rozmieszczone są jednostki obu wrogich armii. Z lewej strony ekranu wyświetlane są informacje o terenie, możliwościach przemieszczania jednostek oraz ikonki poszczególnych oddziałów.

STEROWANIE AKCJĄ

Sterowanie poszczególnymi oddziałami jest proste. Wskazanie wybranego oddziału uaktywnia menu z trzema (kawaleria i piechota) lub czterema (pozostałe) opcjami.

Opcja pierwsza to rozkaz marszu, przy czym komputer wskazuje dopuszczalne docelowe pola mapy. W przypadku uzyskania bezpośredniego kontaktu z nieprzyjacielem uaktywnia się menu z dwoma opcjami: pierwsza jest rozkazem ataku, zaś druga, oczekiwania na reakcję nieprzyjaciela.

Opcja druga jest aktywna w sytuacji bezpośredniego kontaktu jednostek obu armii. Wybór spowoduje wprowadzenie do walki oddziału. Jeśli nieprzyjacielskich jednostek jest więcej – należy wskazać tę, która jest celem ataku.

Opcja trzecia umożliwia: czarownicom walkę za pomocą magii a jednostce inżynieryjnej budowę przepraw i wypalanie zadrzewionych miejsc utrudniających marsz, zaś pozostałym oddziałom uzupełnienie strat (najwyżej o 10), bądź pozostanie w miejscu.

Po uaktywnieniu tej opcji dla czarownic zostaje wyświetlone dwuopcyjne menu.

Opcja pierwsza to działanie aktywne – palenie ogniem, zaś druga to działanie pasywne – otoczenie się zasłoną z mgły, co

czyni oddział czarownic niewidocznym na jedną kolejkę. Oddział inżynieryjny, przy aktywnej opcji trzeciej, automatycznie stawia most lub wypala teren. Opcja czwarta dla obu oddziałów wymienionych na początku jest taka sama, jak opcja trzecia dla pozostałych jednostek. Warto jeszcze dodać, że w przypadku udanej akcji na łuczniczki nieprzyjaciela komputer może umożliwić przeformowanie zwycięskiej jednostki np. na łuczniczki.

Przegląd generalicji, PC

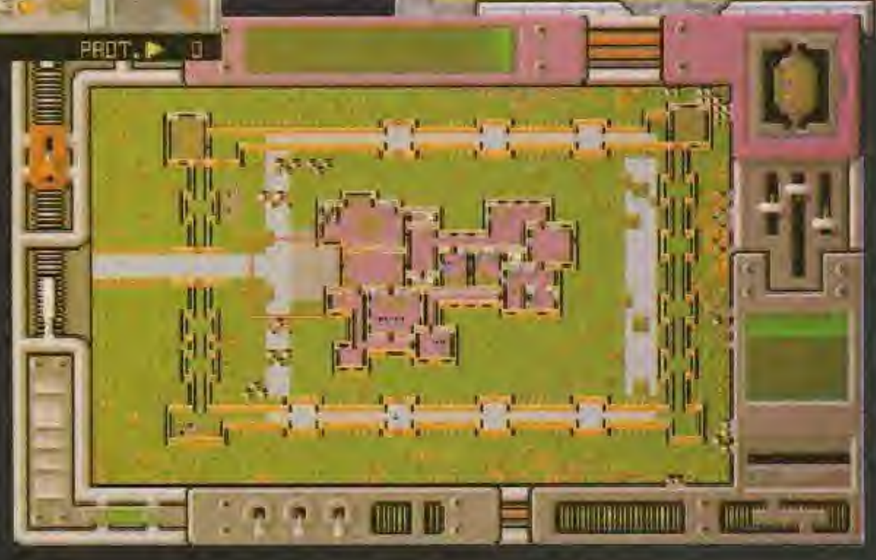
Jest jeszcze kilka innych opcji – menu uaktywniane po wskazaniu górnej ramki – niezbyt istotnych dla akcji gry (opcje systemowe, dodatkowa mapka itp.).

I to wszystko. Potraktujmy tą grę jako ciekawostkę i wypatrujmy następnych – z pewnością trafią się wśród nich zupełnie niezłe.

Doc

Starcie piersią w pierś, PC

SOFTSTAR'92
PC VGA, 9B
(1e dyskietek 3
PC 4
STRATEGIA
100% Grafika
50% Dźwięk
70% Mądrość



– O Jezuuuuu!! – wrzasnął O'Neil, gdy głowa jego kumpla wyleciała zupełnie sama z pomieszczenia, do którego przed chwilą wszedł jej właściciel – o Jezuuuuu – dodał cichutko po chwili. Roberts wiedział, że ta misja nie przysporzy mu chwały jako dowódcy. Zrobił się zupełny pieprznik, sekcja druga nie odpowiada, głowa Harrisa gdzieś lata, O'Neil jęczy pod ścianą, ktoś użył miotacza płomieni.

Po chwili rozległa się seria eksplozji i ogłupiały Stone patrzył na walające się wszędzie szczątki Turnera. Gdzieś w oddali rozległ się wybuch rakiety i sekcja czwarta przestała istnieć.

– Sekcja trzecia, przebijać się do środka! – Roberts wydając ten rozkaz wiedział, że jest on nierealny, lecz rozkazy dowództwa brzmiały: za wszelką cenę. Cóż – pomyślał Roberts – trzeba coś zrobić. Zaczął biec, minął O'Neila i wpadł do pomieszczenia, do którego wszedł Harris. Ujrzał przed sobą stalowego androida, którego rozwalił serią z MK-1. Kątem oka dostrzegł jakiś ruch, zerknął w lewo – zobaczył dwa roboty składające się do strzału i cel misji – poszukiwanego mordercę. Sięgnął do pasa i odbezpieczył AP75. No cóż, wiedział, że nie bierze się za roznoszenie gazet, a i tak kiedyś trzeba będzie skończyć, w tej czy innej misji. Kilkanaście pocisków trafiło Robertsa. Gdy padał, rozległ się ogromny wybuch niszczący wszystko. AP75 ma straszliwą moc w zamkniętym pomieszczeniu.

Raport sekcji wywiadowczej: Misja ukończona z sukcesem, straty własne – 100%.

LASER

LASER SQUAD jest bardzo dobrą grą strategiczną. Zostajesz dowódcą plutonu rebeliantów i wykonujesz różne misje w różnych częściach kosmosu. Otrzymujesz trochę gotówki i za te pieniądze kupujesz swoim ludziom sprzęt i pancerze. Następnie dokonujesz zrzutu w rejonie miejsca akcji i już możesz zacząć dowodzić. Gra pozbawiona jest elementów zręcznościowych, nawet walka i strzelanie rozpatrywane są od strony strategicznej. Każdy z twoich ludzi ma określoną ilość punktów i tracąc je wykonuje różne czynności. Twoim zadaniem jest wykorzystać te punkty jak najlepiej. W każdej misji masz określony cel i czas na wykonanie danego zadania.

Gra prezentuje się bardzo przyzwoicie. Do dwóch misji dołączone jest efektowne intro. Jedynymi poważnymi minusami gry jest ilość misji – tylko pięć i możliwość nagrania tylko jednego zapisu stanu gry.

ACTION POINTS

Zasadniczą rolę w grze odgrywają Punkty Akcji (AP). Każdy żołnierz ma określoną naturalną liczbę AP, a na tę liczbę wpływa ilość niesionej przez niego broni oraz pancerz, jaki ma na sobie. Każde działanie, np. otworzenie drzwi, poruszenie się, otwarcie ognia zużywa pewną liczbę AP. Po zużyciu wszystkich punktów, komandos nie może wykonać żadnej innej czynności w danej turze. Liczbę punktów akcji określa wkaźnik w lewej górnej części ekranu. Poniżej pokazana jest liczba punktów, jaka pozostanie komandosowi po dotarciu do punktu, który wskazuje w danym momencie kursor. Jeśli komandosowi pozostanie liczba AP zaznaczona na czerwono, będzie on mógł odpowiedzieć ogniem, nawet podczas tury przeciwnika (OPORTUNITY FIRE). Jeśli wykorzystasz wszystkie punkty, dany komandos będzie zdany na łaskę przeciwnika (na to jednak nie licz). Rebeliantów poruszasz wskazując im punkt docelowy i naciskając lewy przycisk myszy, zaś prawy powoduje obrót zawodnika w danym kierunku.

MISJE

THE ASSASSINS – Jesteś dowódcą bandy samobójców, którzy postanowili zabić REGNIXA. REGNIX jest poszukiwanym mordercą i psychopatą. Jest on przywódcą grupy robiącej doświadczenia na ludziach – wszczepiają do czaszki elektroniczne implanty (robią to chyba bez znieczulenia). Cel zlokalizowany w pewnej willi. Zadanie: znaleźć i zabić.

MOON BASE ASSAULT – Wiele lat świetlnych głęboko w kosmosie, jest galaktyka G-9. Galaktyka rządzona jest przez OMNI CORPORATION. Na księżycu ARID-6 znajduje się centrum dowodzenia, z którego OMNI CORPORATION rządzi 30 bilionami ludzi żyjących w GALAXY SECTOR-9. Dowództwo rebeliantów wyznacza ci zadanie: zaatakować księżycową bazę, dostać się do środka, zniszczyć wszystkie banki danych i analizery.

THE MINE RESCUE – Zwiad grupy powstańców w głąb kopalni nie powiódł się. Wielu z nich zostało zabitych, a kilku pojmano. Mała grupa powstańców postanawia odbić więźniów. Dowództwo planuje misję nie tylko z czystej przyzwoitości – ważne są informacje, które są w posiadaniu więźniów. Zadanie: uwolnić wszystkich więźniów.

THE CYBER HORDES – Główna baza rebeliantów na planecie AZAR. Bazę atakują androidy i roboty z zadaniem zniszczenia stabilizatorów sejsmicznych. Stabilizatory powstrzymują ruchy płyt tektonicznych zapobiegając trzęsieniom ziemi. Po zniszczeniu stabilizatorów wszelkie rebelianckie instalacje na planecie AZAR mogą ulec zniszczeniu. Twoim zadaniem jest obrona siedmiu stabilizatorów za wszelką cenę.

PARADISE VALLEY – Planeta AZAR została zaatakowana przez flotę imperialną. Mała grupka uciekinierów unika natychmiastowego zdezintegrowania przez imperialne plutony egzekucyjne. Przedzierając się przez dżunglę muszą donieść elektroniczny podzespół na zachodnią część dżungli. Droga pa-

Ja Brzoza, ja Brzoza, potrzebne wsparcie artyleryjskie, PC

KRISALIS'92
SPECTRUM
COMMODORE
AMIGA
ATARI ST
PC VGA, SB
ile dyskietek? PC Amiga 2
STRATEGIA
90% Grafika
90% Dźwięk
100% Grywalność

trolowana jest przez wojska imperialne i pełna dzikich zwierząt i zwana jest PARADISE VALLEY.

BROŃ

Uzbrojenie musisz dobierać do taktyki, jaką przyjmujesz, a także do charakteru wykonywanej misji. Broń, jaką masz do wyboru, można podzielić na kilka rodzajów:

KARABINY LASEROWE

Heavy Laser, L50 Las Gun, L-80 Laser – broń bardzo dobra do starć bezpośrednich. Niestety, na większe odległości jest dosyć niecelna. Bardzo dobra do strzelania serią. Najmocniejszym z tej grupy jest Heavy Laser, zaś pozostałe dwa reprezentują podobną klasę. Magazynki ze skondensowanym światłem to Las Pack.

BROŃ NA AMUNICJĘ KONWENCJONALNĄ

Marsec Auto Gun, Sniper Rifle, Marsec Pistol, M4000 Auto Gun, Auto Pistol, M5 Auto Cannon, MK-1 – różne rodzaje uzbrojenia dzielące się na kilka typów. Pistolety (Marsec Pistol, Auto Pistol) są lekkie i mają małą siłę rażenia, lecz mogą być w wyposażeniu ludzi przenoszących wyrzutnie rakiet lub materiały wybuchowe. Broń snajperska (Sniper Rifle), jak sama nazwa wskazuje, cechuje się doskonałą celnością, nie może jednak strzelać serią. Pistolety maszynowe (Marsec Auto Gun, M4000 Auto Gun, MK-1) są bardzo przydatne w walce na różne odległości. Ich mała waga i dość duża siła ognia czynią z nich najczęściej spotykaną broń. Pozostaje jeszcze M5 Auto Cannon; jest to ciężki karabin maszynowy strzelający zmodernizowaną wersją pocisków. Broń ta posiada naprawdę wielką siłę ognia i niekiedy więcej szkody wyrządza strzelającemu niż niedoszłej ofierze.

GRANATY

AP50 Grenade, AP75 Grenade – bardzo dobre granaty, służące do robienia dużego Bum!

WYRZUTNIE RAKIET

Rocket Launcher – ładowana rakietami ręczna wyrzutnia pocisków niekierowanych. Straszliwa siła ognia, mogąca znieść część budynku z powierzchni ziemi, czyni z rakiet bardzo dobrą broń. Jednak jej waga i koszt ograniczają jej użycie.

MATERIAŁY WYBUCHOWE

Explosive – bomba z zapalnikiem czasowym. Służy ona do zastawiania pułapek, wysadzania drzwi, ścian bądź ludzi.

BROŃ PNEUMATYCZNA

Pump Shot Gun – taka sobie śmieszna broń.

BROŃ DO WALKI WRĘCZ

Dagger, Light Sabre – bardzo przydatne do walki wręcz. Przez to, że wszyscy wykańczają się na odległość, broń ta jest rzadko używana. Miecz Świetlny (Light Sabre) jest o wiele lepszy od zwykłego scyzoryka.

MENU

Po ustaleniu języka, w którym będą wyświetlane komunikaty, masz do wyboru pięć misji, bądź wgranie zapisanego stanu gry.

Przy rozpoczęciu każdej misji określasz warunki gry: liczbę graczy i trudność rozgrywki. Wraz ze wzrostem stopnia trudności zwiększają się umiejętności przeciwników (też mi utrudnienie) i zmniejszają się ilości twojej gotówki (to już gorzej). Przed rozpoczęciem misji pozostaje ci uzbroić zawodników i poubierać ich w pancerne ubranka. Pancerze chronią przed postrzałem, zwiększają mobilność i siłę ubranego w pancerz człowieka. Rozmieszczając początkowo twoich komandosów pamiętaj, że jest to czynność bardzo ważna i rozmieszczenie musi być ściśle związane z przyjętą taktyką gry.

SQUAD

Grę kontrolujesz za pomocą kilku ikon:

Gdy żaden z komandosów nie jest aktywny, dostępne są następujące ikony:
1 – uaktywnienie komandosa
2 – skaner, który ukazuje cały teren akcji
3 – koniec tury – teraz będzie ruszał się przeciwnik
4 – nagrywanie i ładowanie gry
5 – zrezygnowanie z misji

Do sterowania komandosami również służą ikony, ale nie zawsze występują w podanej kolejności, więc będziesz musiał dopasować opis do ikony.
1 – wybranie następnego komandosa
2 – skaner
3 – wybór broni, która będzie aktywna u danej osoby
4 – odrzucenie zużytej lub niepotrzebnej broni
5 – strzał – przechodzisz do opcji związanych z oddaniem strzału
6 – zdezaktywowanie komandosa
7 – dane o aktywnym żołnierzu – podana jest jego siła, stan pancerza, szybkość itp.
8 – uzbrajanie bomb czasowych i granatów
9 – podniesienie broni lub innego przedmiotu
10 – otworzenie/zamknięcie drzwi, śluzy itp.
11 – zmiana magazynka

Opcje związane ze strzałem:

Po lewej stronie ekranu wyznaczasz cel strzału, zaś po prawej podane są informacje, ile punktów ruchu zabierze ci strzał serią, pojedynczy i snajperski. Po określeniu celu masz do wyboru:
1 – zrezygnowanie ze strzału
2 – ponowne określenie celu
3 – rzut granatem
4 – strzał snajperski
5 – strzał pojedynczy
6 – strzał serią – musisz jeszcze określić, ile pocisków zużyjesz w serii

TROCHĘ PORAD

Podczas wykonywania pierwszej misji rozsądne używanie rakiet może ułatwić ci życie, gdyż można nimi przeorać pół budynku.

Poruszaj się pojedynczymi ludźmi. Staraj się nie trzymać ich w kupie, gdyż jeden większy wybuszek rozmaże ich wszystkich po ścianach.

W niektórych pomieszczeniach znajdują się butle i pojemniki z różnymi wybuchowymi substancjami. Użyj snajperskiego strzału i rozwa taki pojemnik – oczyścisz sobie teren.

Po otworzeniu drzwi, za którymi może być jakiś przeciwnik, wrzuć do tego pomieszczenia granat i zamknij drzwi. W następnej turze właź tam śmiało.

Możesz podnosić broń zabitych przeciwników. Korzystaj z tej możliwości, gdy kończą się twoje naboje, warto też przeglądać ich trupy, gdyż niekiedy, za życia, nosili oni wyrzutnie rakiet.

Bardzo długie korytarze obstawiaj ludźmi mogącymi otwierać natychmiastowy ogień, i każdego kto się napatoczy, z miejsca rozwalaj.

W piątej misji warto przeglądać skrzynie, gdyż można znaleźć w nich wiele ciekawych rzeczy.

Pamiętaj, aby pod koniec tury poobracać zawodników w odpowiednich kierunkach (prawy przycisk myszy), gdyż może się okazać, że będą tyłem do atakujących robotów, co na pewno na zdrowie im nie wyjdzie.

Pamiętaj, żeby podczas trzeciej misji uzbroić komandosów w granaty i materiały wybuchowe, gdyż nikt nie zostawił kluczyków w drzwiach cel. Warto też zabrać trochę więcej broni, którą będziesz mógł przekazać więźniom.

Jest jeszcze jeden kruczek – przy strzale serią nie wskazuj celu (gdyż poniszczysz tylko ściany), a spróbuj wskazać kierunek strzału (najłatwiej strzelać w ten sposób w prostych kierunkach).

KaYteck

TOM & JERRY

Toma i Jerry znają chyba wszyscy miłośnicy kreskówek. Bohaterowie zostali stworzeni było nie było sześćdziesiąt lat temu przez wytwórnię Hanna&Barbera. Ostatnio na ekrany wszedł pełnometrażowy film animowany pt. „Tom i Jerry. Ale kino!" w reżyserii Phila Romana. W telegraficznym skrócie: odwieczni wrogowie, kot i mysz sprzymierzają się razem z osieroconą dziewczynką przeciwko odrażającej ciotce Figg. Po raz pierwszy od samego początku Tom i Jerry zaczęli do siebie mówić! Z ciekawostek można wymienić, że muzykę do filmu komponował Henry Mancini, ten sam człowiek, który stworzył motyw „Różowej Pantery". Wykorzystano też technikę rotoscopingu, czego efekty widać np. w bardzo naturalnym i płynnym tańcu Toma. Sceny te kręci się najpierw na żywo, później dobierają się do tego rysownicy, a na końcu synchronizują klatki faceci od komputerów.

Być może właśnie jeden z tych ludzi w chwili wolnej od pracy napisał komputerowy odpowiednik przygód dwójki bohaterów. TOM&JERRY jest typową grą platformową. Rozpoczynamy ją wcielając się w Jerry'ego. Akcja dzieje się w fabryce zabawek. Celem gry jest uwolnienie więzionego przez Toma na strychu kuzyna, Tuffy'ego. Jerry musi szybko znaleźć kolejne wyjścia, w czym przeszkadzają mu nakręcane żołnierzyki, pająki i inne złośliwości. Na szczęście sprzątaczki fabryki spartaczyły robotę, bo gdzieniegdzie można znaleźć różnej wielkości okruchy sera, które znakomicie uzupełniają nadwątlony zapas energi małego gryzonia. W olbrzymim gmaszysku można znaleźć masę użytecznych przedmiotów. Początkowo we wrogów rzucasz kuleczkami, jak dobrze poszukasz, to broń możesz wymienić na skuteczniejsze toporki. Po terenie rozsiana jest pewna ilość napełnionych helem baloników, które mogą służyć za podręczną windę. Powszechnie wiadomo że koty mają dziewięć wcieleń, biedny Jerry ma ich tylko cztery.

User Jama

P.S. Nie znamy płci Jerry, więc nazywamy go facetem, żeby Amerykanie nie powiedzieli, że Tom napastuje ją seksualnie.

DELTEROS

Jest rok 3100. Dziewięćset lat po zagładzie cywilizacji ziemskiej. Starania ocalałych ludzi, osiadłych w bazie na Księżycu, nie poszły na marne. Teraz człowiek jest na tyle silny, aby podjąć walkę o panowanie w Kosmosie. Będzie to niezwykle trudne zadanie, ponieważ jedna z dawnych ziemskich kolonii na TRITONIE ogłosiła niepodległość. Przez dziewięćset lat, gdy ludzie kolonizowali Ziemię, METHANOIDZI, mieszkańcy TRITONA podbijali pobliskie układy słoneczne, aż stali się potęgą. Tylko twój spryt, przebiegłość i rozwaga pomoże ci podjąć walkę o przetrwanie i władzę w Kosmosie.

Grę zaczynasz na Ziemi (EARTH CITY).

Ikony w górnej lewej części ekranu to:

ADVANCE TIME – przyśpiesza upływ czasu o coraz to kolejne dni. UWAGA – nie ma czegoś takiego jak BULLETIN BOARD z MILLENIUM; oznacza to, że nie jesteś informowany o zakończeniu różnych procesów, jak np. produkcja. Dlatego używaj tej opcji z dużą rozwagą i ostrożnością. Aby przyspieszyć grę o jeden dzień, musisz wskazać kursorem na ramkę na dole ekranu z wypisaną datą.

DISK ACCESS – menu operacji dyskowych. Tu ustalasz także poziom krytyczny paliwa dla statków S (promów) i I.O.S. (statków międzyplanetarnych).

NEWS BULLETINS – biuletyn zawierający informacje o przyznawaniu rang pilotom, atakach Methanoidów na twoje kolonie itp. Ikona poniżej (REPEAT LAST BULLETIN) powoduje wyświetlenie ostatniego komunikatu, pochodzącego od naukowców.

EARTH CITY – przejście do stacji na ZIEMI.

W późniejszej fazie gry dojdą jeszcze ikony:

MASTER CONTROL – powoduje wyświetlenie wszystkich baz orbitalnych i statków, znajdujących się w danym układzie słonecznym. Możesz tam przejść, wskazując kursorem ich ikony.

STOCKTAKER – pozwala sprawdzić, ile surowców i urządzeń znajduje się w stacjach orbitalnych. Przydatne, gdy chcemy porównać, gdzie mamy danego surowca wystarczająco dużo lub za mało. Ikona SWITCH STOREROOM powoduje zamianę danych na ekranie (surowce lub urządzenia). Ikona TEAM ROSTER ON/OFF pokazuje spis twoich załóg.

DEPOSIT ANALYSYS – informacje o surowcach na ciałach niebieskich.

STAR SELECTOR – pozwala przenosić okno MASTER CONTROL do innych układów słonecznych.

Ikony dostępne na Ziemi (EARTH CITY):

PRODUCTION – fabryka. Aby wyprodukować interesujące cię urządzenie, musisz wskazać kursorem jedną z szufladek po prawej stronie ekranu. Kolor ZIELONY oznacza, że dane urządzenie można wyprodukować (o ile wystarczy ci surowców). Kolor ŻÓŁTY – urządzenie nie może być wyprodukowane w bazie na Ziemi. Kolor CZERWONY – kwalifikacje personelu fabryki są zbyt niskie, aby uruchomić produkcję. W fabryce może pracować do dwustu osób. Po rozpoczęciu pracy, są oni Praktykantami (APPRENTICE), potem stają się inżynierami (ENGINEER), aby w końcu zostać ekspertami od produkcji (EXPERT). Ikona SEND TEAM TO BAY powoduje, że pracownicy fabryki zostaną odesłani do doków.

RESEARCH – laboratoria. Aby rozpocząć pracę nad projektem jednego z urządzeń, musisz wskazać kursorem jedną z szufladek. Kolor ZIELONY oznacza, że dane urządzenie jest już opracowane. Kolor CZERWONY – dane urządzenie można zacząć opracowywać. Kolor CZERWONY MIGAJĄCY – rozpoczęto pracę nad projektem danego urządzenia. Kolor ŻÓŁTY MIGAJĄCY – praca nad projektem danego urządzenia została chwilowo zawieszona. Bezpośrednio po rozpoczęciu pracy, twoi naukowcy są technikami (TECHNICIAN), potem stają się doktorami (DOCTOR), aby w końcu awansować na profesorów (PROFESSOR).

TRAINING – szkoła. Tu uczą się zawodu przyszli naukowcy (RESEARCH), robotnicy (PRODUCT) i piloci (MARINES).

SHUTTLE BAY – dok dla promu kosmicznego. Część nośną promu S CHASSIS instalujesz w doku ikoną NEW SHUTTLE, a rozmontowujesz z powrotem do magazynu opcją DISMANTLE. Prom składa się z części przedniej przeznaczonej dla załogi (CREW SECTION), szkieletu przeznaczonego do doczepiania modułów (POD MOUNT) i części silnikowej (ENGINE MOUNTING). W sekcji załogi możesz przydzielić pilotów do statku (ASSIGN CREW) lub skierować ich z powrotem do doku (REMOVE SHIP'S CREW). Jeśli w doku znajdują się robotnicy (ARTISANS), możesz ich odesłać z powrotem do fabryki (ASSIGN TO PRODUCTION), o ile produkcja nie jest sterowana przez komputer A.C.C. Tu możesz także wmontować komputer A.C.C. (FIT A.C.C.) lub wyrzutnię torped, jeśli w doku znajduje się galeon (FIT TORPEDO LAUNCHER).

W części **POD MOUNT** możesz podczepić do statku jeden z modułów służących: do przewozu surowców (INSTALL SUPPLY POD), do przewozu urządzeń (INSTALL TOOL POD) lub do przewozu ludzi (INSTALL TEAM POD). Lista możliwych do transportu surowców, urządzeń lub zespołów pojawia się po wskazaniu kursorem odpowiedniego modułu zamontowanego na statku.

W części **ENGINE MOUNTING** musisz zamontować silnik (INSTALL DRIVE UNIT), aby statek mógł sprawnie funkcjonować. Poniżej rysunku promu, znajduje się suwak pokazujący aktualny stan paliwa w dokach (po lewej) i na statku (po prawej). Znak minusa spuszcza paliwo ze statku, plusa – tankuje je z powrotem. Wszystkie statki, za wyjątkiem galeonów (statków wojennych), pobierają max. 250 T paliwa do zbiorników. Statki wojenne tankują aż 2500 T. Każda stacja powierzchniowa może być obsługiwana tylko przez jeden prom.

Po zmontowaniu promu pojawia się ikona **SHUTTLE** (po zmontowaniu statków I.O.S. lub S.C.G. ich ikony pojawią się na ekranie MASTER CONTROL), dzięki której możesz się znaleźć na pokładzie statku, wewnątrz którego: ikona SERVICE SHIP powoduje wyjście do doku, SUPPLY COMPUTER to przejście do podmenu komputera A.C.C. (o ile jest on zamontowany); opcja LAUNCH powoduje wystrzelenie statku na orbitę, LAND to opcja lądowania na ciele niebieskim (dotyczy tylko promu); DOCK pozwala zadokować statek w fabryce orbitalnej; ikona SWITCH VIEW powoduje zmianę widoku.

W prawym dolnym rogu dostępne są ikony modułów zamontowanych na statku. Jeżeli jest on w doku, wskazanie kursorem na jedną z ikon modułów powoduje przejście na zewnątrz statku do sekcji, gdzie jest on zamontowany. Jeżeli jest on na orbicie, wskazanie modułu **TOOL POD** spowoduje uaktywnienie urządzenia, które jest nim przewożone (pod warunkiem, że ranga dowódcy statku będzie odpowiednio wysoka). Może on być pilotem (PILOT), kapitanem (CAPTAIN), admirałem (ADMIRAL) lub wodzem (WARLORD)). W ten sposób zakłada się fabryki orbitalne, wyrzucając na orbitę przewożone przez TOOL POD osiem części typu OF FRAME. Wskazanie modułu SUPPLY POD spowoduje wyświetlenie nazwy i ilości przewożonego surowca, z możliwością jego wyrzucenia (DITCH CONTENTS).

Statki typu I.O.S. i S.C.G. nie mają ikony LAND, przez co mogą one tylko dokować w stacji orbitalnej. Mają za to opcję SET COURSE, pozwalającą na ustalenie celu lotu statku. Po tej operacji statek nie leci na wybrane ciało niebieskie (tak jak to było w MILLENNIUM), lecz czeka na włączenie silnika (ENGAGE DRIVE), po którym to dopiero udaje się w drogę na wyznaczoną orbitę docelową. Opcja DISENGAGE DRIVE pozwala wyłączyć silnik w czasie lotu, dzięki czemu statek zacznie dryfować do celu.

Galeony wojenne nie mają ikon modułów, posiadają za to BATTLE COMPUTER, pozwalający na dołączenie ze stacji orbitalnej myśliwców do statku (ADD TO FLEET), lub ich odłączenie (REMOVE TO POOL). W przypadku ataku lub obrony, wskazanie kursorem na BATTLE COMPUTER powoduje rozpoczęcie walki twoich myśliwców z myśliwcami wroga. Walka odbywa się samoczynnie, a wygrywa ją zwykle ta strona, która ma większą siłę myśliwców (FLEET POWER). Ikona FLEE! oznacza ucieczkę z pola walki. Statek jest wtedy kierowany na wyznaczoną za pomocą SET COURSE orbitę docelową. Opcja LAUNCH TORPEDO powoduje wystrzelenie torpedy.

RESOURCE – wydobycie. Jest prowadzone przez maszyny DERRICK. Ikona ADD MINING RIG pozwala dodać jedną z maszyn do tych, które już pracują (max 8). Jeżeli przy nazwie pierwiastka, zamiast ilości jego ton w złożu podane jest słowo SURVEY, oznacza to, że jeden z DERRICKÓW wyczerpał to złoże i udał się na poszukiwanie nowego.

MINING STORE – magazyn. Tu podana jest ilość znajdujących się w nim surowców (max 50000 T każdego) i urządzeń (max 15 szt.). Jeśli wskażesz kursorem jedną z szufladek, otrzymasz informację, ile sztuk danego urządzenia jesteś w stanie wyprodukować, dysponując zgromadzonymi surowcami.

Kolorem ZIELONYM zaznaczone są te surowce, które są potrzebne do produkcji danego urządzenia. Kolorem CZERWONYM zaznaczone są te surowce, których nie wystarcza do wyprodukowania jednej sztuki danego urządzenia. Niebieskie strzałki przy nazwach surowców oznaczają, że jest on

wydobywany w stacji powierzchniowej. Po zmianie ładowni z surowców na urządzenia (SWITCH STOREROOM), możesz poprzez wskazanie kursorem nazwy urządzenia, dostać jego krótki opis.

FABRYKI ORBITALNE I STACJE POWIERZCHNIOWE

Fabryki orbitalne składają się z ośmiu części OF FRAME, które muszą być wyrzucone na orbitę z modułu TOOL POD. Zawierają następujące sekcje: PRODUCTION, STORES (to samo co MINING STORES), SPACEBAY (to samo co SHUTTLE BAY), oraz nie występujących na Ziemi: SPACEDOCK (dok dla statków typu I.O.S. i S.C.G. – jego obsługa jest identyczna, jak doku dla promu) i SELF-DESTRUCT MECHANISM (mechanizm samozniszczenia stacji). W tej ostatniej części rozłączenie drążków od systemu chłodzenia reaktora (COOLING SYSTEM) oraz uaktywnienie reaktora (REACTOR CONTROL) spowoduje jego wybuch po 12 sekundach. Możesz przez ten czas z powrotem zewrzeć gałki i zatrzymać procedurę samozniszczenia.

Fabryka orbitalna zarządza bazą wydobywczą (SURFACE STATION) na powierzchni ciała niebieskiego (o ile już ją zbudowałeś). Stację wydobywczą zakładamy, wyrzucając na powierzchnię dwie części R FRAME z modułu TOOL POD z pokładu promu. Potem musisz dowieźć osiem DERRICK-ów i rozpocząć eksploatację złóż. W bazach powierzchniowych nie mogą przebywać ludzie. Nie możesz tu także rozmontować promu, ani zmienić zainstalowanego na nim modułu na inny.

OBSŁUGA MAGAZYNU Z ZAMONTOWANYM PRZEKAŹNIKIEM MATERII

Przekaźnik M.T.X. działa na zasadzie zamiany materii w energię i przesłania jej na inną stację, gdzie z powrotem zostanie przywrócona jej materialna postać. Dzięki temu niepotrzebna jest już pomoc statków transportowych. Przesłanie zapasu danego surowca lub urządzenia trwa jeden dzień, jest więc krótsze niż transport statkami I.O.S. czy S.C.G.

Opcje obsługi przekaźnika M.T.X.:

RESTORE SETTINGS – przywraca ostatnio skasowany program przekaźnika

SWITCH STOREROOM – powoduje zmianę ekranu przekaźnika na ekran ładowni z surowcami

CLEAR SETTINGS – kasuje program przekaźnika

TRANSMIT EVERYTHING – ustala jako program przesyłanie wszystkich surowców na stację docelową

BALANCE EVERYTHING – powoduje, że ilość przesyłanych surowców lub urządzeń będzie jednakowa w stacji źródłowej i w stacji docelowej.

SCROLL UP, SCROLL DOWN – przesuwa część ekranu z wypisanymi surowcami i urządzeniami

Po prawej stronie ustawiamy, do której stacji mają być przesyłane surowce lub urządzenia (także w innych układach).

OBSŁUGA KOMPUTERA A.C.C.

Komputer A.C.C. (AUTO CARGO COMPUTER) steruje statkami transportowymi z zamontowanymi modułami SUPPLY POD. Może też obsługiwać urządzenie o nazwie A.M.A. zainstalowane na TOOL POD-zie. W obu przypadkach obsługa sprowadza się do ustawienia, jakie surowce mają być przewożone z jednej stacji do drugiej i z powrotem (podobnie jak obsługa przekaźnika M.T.X.).

ENGAGE A.C.C. – uruchamia program w komputerze. Od tej pory statek będzie sam latał pomiędzy stacjami i przewoził surowce.

DISENGAGE A.C.C. – wyłącza komputer

COMPLETE CYCLE – wykonuje ustawiony program do końca i wyłącza komputer. Przy zwykłym włączeniu (ENGAGE A.C.C.) program jest wykonywany w kółko

CLEAR SETTINGS – kasuje program komputera

OPIS PROJEKTÓW DOSTĘPNYCH DO OPRACOWANIA W DZIALE RESEARCH NA ZIEMI

DERRICK (RESOURCE MINING RIG) – jedyne urządzenie, którego pełne plany znasz od początku gry. Jest to maszyna wydobywcza, automatycznie przeszukująca i eksploatująca złoża surowców.

S CHASSIS (SHUTTLE CHASSIS) – szkielet nośny statku typu S (promu kosmicznego). Składa się z części załogi, jednej części do podwieszania modułu i części silnikowej. Może kursować tylko z powierzchni na orbitę. Ładowność 250 T.

S DRIVE (SHUTTLE DRIVE UNIT) – silnik dla promu kosmicznego. Potrzebuje paliwa typu MeH FUEL.

MeH FUEL (HYDROGEN METHANOL FUEL) – paliwo dla statków typu S (promów) i I.O.S. Składa się z wody i metanu. Powstaje automatycznie w stacji, w której znajdują się te surowce.

OF FRAME (ORBITAL FACTORY SECTION) – segment fabryki orbitalnej. Do zbudowania stacji potrzeba ośmiu takich części. Muszą być wyrzucone na orbitę z modułu TOOL POD.

SUPPLY POD – moduł do przewozu surowców. Ładowność 250 T.

TOOL POD (TOOL AND EQUIPMENT MOUNTING) – moduł do przewozu i obsługi urządzeń.

CRYO POD (CRYOGENIC HOLDING POD) – moduł do przewozu załóg ludzkich w stanie hibernacji.

I CHASSIS (I.O.S. CHASSIS) – szkielet nośny statku typu I.O.S. Może on kursować do wszystkich planet układu słonecznego. Składa się z części załogi, trzech części do podwieszania modułów i części silnikowej. Ładowność 750 T.

I DRIVE (I.O.S. DRIVE UNIT) – silnik do statku typu I.O.S. Używa paliwa typu MeH FUEL.

G CHASSIS (S.C.G. CHASSIS) – szkielet nośny statku typu S.C.G. Może on kursować do wszystkich planet układu słonecznego, a także odbywać podróże między słońcami oraz podróże z prędkością nadświetlną (HYPERLIGHT TRAVEL). Składa się z części załogi, sześciu części do podwieszania modułów i części silnikowej. Ładowność 1500 T.

STAR DRIVE (S.C.G. DRIVE UNIT) – silnik do statku typu S.C.G. Używa paliwa typu HeD FUEL.

HeD FUEL (HELIUM DEUTERIUM FUEL) – paliwo do statków typu S.C.G. Składa się z helu i deuteru. Powstaje automatycznie w stacjach, w których znajdują się te dwa surowce.

A.C.C. (AUTO CARGO COMPUTER) – komputer sterujący statkami transportowymi. Jeśli ilość paliwa na statku spadnie poniżej poziomu krytycznego ustalonego w DISK ACCESS, wówczas komputer automatycznie dotankuje statek. A.C.C. nie może być montowany na statki typu S.C.G.

A.O.C. (AUTO OPERATIONS COMPUTER) – komputer nadzorujący pracę fabryki. Możesz go programować na produkcję jednej sztuki (lampka żółta na szufladce) i masową (lamka zielona na szufladce).

BANDAID (INSTALLATION REPAIR EQUIPMENT) – urządzenie naprawiające zniszczone stacje powierzchniowe. Będziesz go używał, jeśli założysz stację na Księżycu. Musisz go zamontować na module TOOL POD.

S.D.M. (SELF DESTRUCT MECHANISM) – mechanizm samozniszczenia stacji orbitalnej. Zabezpiecza ją przed przejęciem przez METHANOID-ów.

GRAPPLE (HYDRAULIC GRAPPLE) – ramię hydrauliczne do wyłapywania obiektów o masie nie przekraczającej 250 T. Opcja RETRIEVE OBJECT pozwala złapać obiekt znajdujący się w zasięgu ramienia, RELEASE OBJECT wyrzuca złapaną rzecz. Musisz go zainstalować na module TOOL POD.

D.F.C.C. (DRONE FLEET CONTROL COMPUTER) – komputer sterujący flotą myśliwców krążących wokół galeonu I.O.S. lub S.C.G. Automatycznie wykrywa znajdujące się w pobliżu myśliwce wroga.

A.M.A. (ASTEROID MINING ATTACHMENT) – urządzenie wydobywające surowce z dużych asteroidów. Opcja MINE ASTEROID pozwala rozpocząć wydobycie. Surowce z asteroidu są wtedy kierowane do pustych SUPPLY POD-ów, które muszą się znajdować na statku. A.M.A. musi być instalowany na module TOOL POD. Może być obsługiwany przez A.C.C.

HYPERLIGHT (HYPERLIGHT TRAVEL) – teoria naukowa o lotach z prędkościami nadświetlnymi. Jej odkrycie skróci międzygwiezdne loty statków S.C.G. z kilku lat na kilka dni. Pilot, który odbył podróż z prędkością nadświetlną, zyskuje rangę WARLORD.

M.T.X. (MASS TRANSCEIVER) – przekaźnik materii montowany w magazynach stacji orbitalnych. Twoi naukowcy nie rozumieją zasady jego działania, ale potrafią go skopiować.

R FRAME (RESOURCE STATION SECTION) – fragment stacji powierzchniowej. Do jej zbudowania potrzeba dwóch części. Muszą być wyrzucone z promu znajdującego się na powierzchni ciała niebieskiego, z modułu TOOL POD.

P.T.L. (PREJUDICE TORPEDO LAUNCHER) – urządzenie strzelające torpedą niszczącą wszystkie myśliwce w jej zasięgu. Do odpalenia jednej torpedy potrzeba 100 T paliwa. Jest montowane w doku w sekcji załogi tylko na galeon.

COMMSPOD (COMMUNICATION ADAPTOR) – przystawka tłumacząca zawiły język METHANOID-ów na język ludzki. Pozwala na początku gry nawiązać wymianę handlową z obcymi. Musisz ją zamontować na TOOL POD-zie. Jego plany otrzymasz, dokując w stacji METHANOID-ów I.O.S.-em wyposażonym w chwytak GRAPPLE.

I.O.S. DRONE (I.O.S. BATTLE DRONE) – myśliwce bezzałogowe, krążące wokół galeonu I.O.S. Posiadają jeden laser fuzyjny.

STAR DRONE (S.C.G. BATTLE DRONE) – myśliwce bezzałogowe, krążące wokół galeonu S.C.G. Są przystosowane do podróży międzygwiezdnych i podróży z prędkościami nadświetlnymi. Są wyposażone w dwa lasery fuzyjne.

BLASER – laser impulsowy montowany na statek I.O.S. który od tej pory może się poruszać tylko po orbicie planety (brak opcji SET COURSE). Jego uaktywnienie powoduje samobójczy wybuch, niszczący wszystkie myśliwce wokół stacji.

UNKNOWN (UNKNOWN ITEM) – pod tą nazwą kryją się złapane przez ciebie nieznane urządzenia. Musisz je rozładować w swojej bazie, aby mogły zostać przesłane na Ziemię, dla zbadania przez naukowców.

TACHYONYSER – cel gry. To urządzenie pozwoli ci podróżować w czasie. Jego użycie przez pilota z rangą WARLORD zakończy grę. Części potrzebne do pełnego opracowania projektu TACHYONYSER, znajdziesz w ośmiu podbitych przez ciebie układach słonecznych (poza naszym układem).

Trzeba mieć fantazję... Amiga

Na Ziemi ogień ino furczy, Amiga

WSKAZÓWKI

Przy zakładaniu kolonii kieruj się występującymi na ciałach niebieskich SUROWCAMI. Jest to ważne zanim rozpoczniesz wojnę. Potrzebne ci będą IRON, TITANIUM, ALUMINIUM, CARBON, COPPER, a także PALLADIUM i PLATINUM. Szukaj też takich planet bądź księżyców, na których występuje HYDROGEN i METHANE, co zapewni tej bazie zaopatrzenie w MeH FUEL.

Po założeniu szóstej kolonii, METHANOID-zi wypowiedzą ci wojnę. Musisz wtedy natychmiast po opracowaniu projektów D.F.C.C. i I.O.S. DRONE rozpocząć masową produkcję myśliwców NA WSZYSTKICH PIĘCIU KOLONIACH (szóstej nie zdążysz zaopatrzyć w surowce).

Po swym pierwszym zwycięskim ataku, zadokuj w zdobytej stacji i przejdź do opcji SELF–DESTRUCT MECHANISM. Pozwoli ci to zdobyć plany mechanizmu samozniszczenia stacji. Po zadokowaniu masz dwanaście sekund na obejrzenie systemu samozniszczenia i wystartowanie galeonem z pokonanej kolonii. Zdążysz ocalić statek, mimo, że METHANOID-zi wysadzą swoją stację.

Po drugim zwycięskim ataku i po opracowaniu S.D.M. będziesz mógł zadokować w podbitej stacji i wyłączyć mechanizm samozniszczenia. Dzięki temu stacja podda się i odtąd będzie podlegać twojej władzy. Przejdź wtedy do sekcji STORES, a ujrzysz MASS TRANSCEIVER (przekaźnik materii). Dzięki temu zdobędziesz plany do rozpoczęcia jego produkcji.

Warto często zapisywać stan gry, gdyż obcy atakują według swoich schematów. Jeśli zdobyli jedną z twoich stacji, to wróć do ostatniej pozycji SAVEGAME, a potem wyślij na tę stację dobrze uzbrojony galeon. Możesz być pewny, że METHANOID–zi zaatakują tę samą stację, ale tym razem zdołasz ją obronić.

Dr Destructo

CRUISE FOR A CORPSE

...pewnego zimnego, wiosennego poranka przeznaczenie wreszcie zdecydowało się stanąć u mych drzwi. Kilka słów nerwowo nabazgranych na kopercie. Niewinne zaproszenie, które dało mi przedsmak przyjemnego spędzenia letnich wakacji na pokładzie wspaniałego żaglowca należącego do zamożnego Niklosa Karaboudjana.

Zaraz po moim przybyciu na statek ktoś zapukał do drzwi. „Panie Dusentier, proszę otworzyć! To ja, Hector, służący. Inspektorze, proszę szybko pójść za mną, coś strasznego stało się z moim panem!"

Szybko ruszyłem za niknącym odgłosem kroków lokaja i po chwili znalazłem się na miejscu zbrodni. Karaboudjan leżał na podłodze... MARTWY. Zbliżyłem się do ciała, gdy nagle poczułem silne uderzenie w głowę. Przed utratą przytomności zamajaczyły mi dwa słowa... zwłoki... rejs...

CRUISE FOR A CORPSE nie jest jedną z tych przygodówek, w których trzeba wykombinować gdzie znajduje się guzik otwierający sekretne drzwiczki w muszli klozetowej. Tu nie wystarczy wykazać się sprytem i niezrównoważeniem psychicznym, by podążyć za tokiem myśli autora. Aby ukończyć CRUISE..., należy przynajmniej biernie ZNAĆ JĘZYK ANGIELSKI.

Sterowanie jest bardzo proste, równie, jak używanie nieskomplikowanego menu. Podstawowe znaczenie ma używanie mapy do poruszania się po statku oraz częste przesłuchiwanie pasażerów. Ważnym czynnikiem jest upływający czas. Nie płynie on normalnie, a godzina na zegarze zmienia się z wykonaniem kluczowej w danej chwili czynności (często jest to uzyskanie pewnej informacji w rozmowie). Tym samym może zmienić się rozmieszczenie niektórych przedmiotów i położenie pasażerów.

Opcja przesłuchania jest uproszczona: po rozpoczęciu rozmowy widać dostępne tematy, a głębiej szczegółowe wręcz pytania. W trakcie rozmowy mogą dochodzić nowe pytania i tematy.

Podam spis czynności, wraz z miejscem (numer poziomu statku) i czasem ich wykonania. Wnioski z kolejnych przesłuchań i prowadzenie śledztwa pozostawiam tobie. Będziesz mógł się popisać w końcowej scenie, wskazując mordercę i udowadniając mu winę.

8.00 (I) – Niklos' office – Na podłodze obok popielniczki leży papier (piece of paper). Weź go, rozwiń (UNFOLD) i przeczytaj (READ).
8.10 (II) – Bar – Pokaż barmanowi kartkę. Dostaniesz modlitewnik.
8.20 (II) – Smoking lounge – Przeczytaj modlitewnik, weź z niego list i przeczytaj go. Przesłuchaj Toma.
8.30 (III) – Daphne/Suzanne cabin – Wejdź do niej z pokładu i przesłuchaj Julio.
8.40 (IV) – Przesłuchaj Suzanne.
9.00 (II) – Smoking lounge – Podnieś kartkę.
9.10 (III) – Tom/Rose cabin – Przeczytaj znalezioną kartkę. Przesłuchaj Toma. Raul/Julio cabin – Przesłuchaj Julia.
9.20 (II) – Fabiani/Dick cabin – Przy lewym łóżku leży walizka. Wysuń ją i otwórz.
9.30 (II) – Dining room – Przesłuchaj Fabianiego.
9.50 (III) – Tom/Rose cabin – Przesłuchaj Toma.
10.00 (III) – Raul/Julio cabin – Podnieś klucz z dywanu.
10.10 (I) – Niklos' office – Kluczem otwórz biurko i weź liścik (THANK-YOU NOTE).
10.20 (I) – Niklos' office – Przeczytaj list. Otwórz pudełko (JEWELCASE) i obejrzyj zapięcie bransoletki (CLASP).
10.30 (II) – Dining room – Otwórz i przeszukaj szufladę. Weź z niej zaproszenia (ENGAGEMENT INVITATIONS).
10.40 (III) – Przeczytaj zaproszenia. Sprzed kabiny Suzanne i Daphne idź w stronę schodów, podsłuchasz rozmowę Toma i Rebeki.
10.50 (II) – Rear hall – Przesłuchaj Dicka.
11.00 (III) – Pokład przed drzwiami kabiny Fabianiego i Dicka – Zapukaj i wejdź. Przesłuchaj Fabianiego.
11.10 (II) – Bar – Przesłuchaj Suzanne.
11.20 (II) – Laundry room – Przeszukaj pierwszy kosz z lewej. Otwórz medalion i obejrzyj zdjęcie.
11.30 (III) – Pokład przed kabiną Fabianiego i Dicka – Zapukaj, wejdź i przesłuchaj Fabianiego.
11.30 (II) – Smoking lounge – Przesłuchaj Toma.
11.40 (III) – Suzanne/Daphne cabin – Otwórz szafę z lewej, przeszukaj kosmetyczkę (COSMETIC CASE), zabierz kartkę (PRESCRIPTION).
11.50 (II) – Bar – przeczytaj kartkę. Weź szklankę i butelkę whisky.
12.00 (IV) – Spróbuj porozmawiać z Suzanne. Obejrzyj szklankę i butelkę i poczęstuj Suzanne (serve a drink).
12.10 (IV) – Przesłuchaj Suzanne.
12.20 (II) – Smoking lounge – Przesłuchaj Toma.
12.20 (III) – Pokład przed kabiną Fabianiego i Dicka – Zapukaj, wejdź i przesłuchaj Fabianiego.
12.30 (III) – Popatrz przez okno do kabiny Rebeki i Niklosa.
12.40 (III) – Suzanne/Daphne cabin – Otwórz szafę po prawej, znajdź stos bielizny (PILE OF LAUNDRY) i przeszukaj.
12.50 (III) – Fabiani/Dick cabin – Otwórz drugie drzwi od lewej w szafie, znajdziesz zegarek.
13.00 (III) – Niklos/Rebecca cabin – Przesłuchaj Rebekę.
13.00 (IV) – Przesłuchaj Rose.
13.10 (III) – Suzanne/Daphne cabin – Przesłuchaj Daphne.
13.20 (III) – Pokład przed kabiną Fabianiego i Dicka – Przesłuchaj Julia.
13.30 (II) – Laundry room – Przeszukaj garnek, znajdziesz mały klucz. Bar – Przesłuchaj Suzanne. Dining room – Przesłuchaj Fabianiego.
13.40 (I) – Niklos' office – Przesłuchaj Hectora.
13.50 (IV) – Przeszukaj koszyk Rosy koło krzesła.
14.00 (IV) – Przesłuchaj Rose.
14.10 (III) – Tom/Rose cabin – Otwórz szafę i przeszukaj prześcieradła (SHEETS), znajdziesz list.
14.20 (IV) – Przeczytaj list. Rzuć (FLING) prawe koło ratunkowe.
14.50 (IV) – Porozmawiaj z Suzanne.
15.00 (III) – Suzanne/Daphne cabin – Wejdź do środka.
15.10 (III) – Suzanne/Daphne cabin – Otwórz pozytywkę koło lustra, zajrzyj do środka, włóż kluczyk do otworu. Gdy pozytywka się uruchomi, zaraz zatrzymaj tancerkę (BLOCK) i przekręć mały kluczyk. Weź list.
15.30 (II) – Bar – Przeczytaj list.
15.40 (III) – Obok drzwi leży torebka Daphne, weź ją.
15.50 (III) – Suzanne/Daphne cabin – Przesłuchaj Daphne.
16.00 (III) – Przejdź się kilkakrotnie pokładem od ubikacji do ubikacji, zatrzymując się przy drzwiach kabin: Rebeki i Niklosa, Suzanne i Daphne, Fabianiego i Dicka, Toma i Rose. Wysłuchaj wszystkich osób, które poproszą cię o rozmowę.
16.10 (II) – Rear hall – Przesłuchaj Dicka.
16.20 (III) – Raul/Julio cabin – Obejrzyj i weź kartkę spod drzwi.
16.30 (I) – Butler cabin – Wejdź do środka.
16.40 (II) – Kitchen – Wejdź do środka z korytarza. Weź z szafki otwieracz (CAN OPENER). Otwórz klapę w podłodze. Weź łom (CROWBAR) oparty o skrzynię. Wyważ nim naderwaną deskę w podłodze. Zabierz z dziury film. Wyważ wieko skrzyni najbardziej po prawej. Wyjmij puszkę i otwórz ją otwieraczem.
16.50 (I) – Engine room – Weź śrubokręt (SCREWDRIVER) z beczki.
17.00 (II) – Smoking lounge – Wysuń projektor i obejrzyj go. Załóż taśmę filmową na projektor. Śrubokrętem odkręć śrubki. Znajdź w środku przełącznik (SWITCH) i naciśnij go. Zamknij klapkę, dokręć śrubki i ponownie naciśnij przycisk.
17.10 (II) – Rear hall – Weź kartkę od Daphne.
17.20 (III) – Suzanne/Daphne cabin – Obejrzyj ciało Suzanne.
17.30 (III) – Captain Simon cabin – Z drugiej półki od góry weź pierwszą książkę z prawej.
17.40 (I) – Niklos' office – Obejrzyj książkę i otwórz ją. Przeczytaj tytuł lewej strony książki. Obejrzyj trzecią od góry półkę z książkami. Ułóż książki tak, aby litery na grzbietach ułożyły się w znane ci hasło.
17.50 (I) – Niklos' office – Wejdź do tajnego pokoju. Musisz pokonać atakującego lokatora (lewy guzik myszy – unik, prawy – cios).
18.00 (I) – Secret room – Przeszukaj ciało pokonanego.
18.10 (I) – Secret room – Weź lalkę ze skrzyni.
18.20 (II) – Smoking lounge – Pokaż lalkę Daphne.
18.30 (II) – Smoking lounge – Jeśli zrozumiałeś wyniki śledztwa i przemyślałeś całą sprawę, to bez problemu wskażesz mordercę, który opowie historię swojego życia. Jeśli nie, zapisz stan gry i próbuj.

Bodzio

DELPHINE'91
AMIGA
ATARI ST
PC EGA, VGA, SB
ile dyskietek?
PC 3 ST 5
PRZYGODOWA
80% Grafika
60% Dźwięk
90% Miodność

BLOB

Wyobraź sobie świat, który jest całkowicie niepodobny do naszego. W świecie tym nie poruszasz się po płaskiej Ziemi. Tu rządzi trzeci wymiar – wysokość. Oprócz niej istnieją jeszcze: grawitacja, czas i podłoże, na którym można się oprzeć. Każde potknięcie lub niedokładnie wymierzony skok może oznaczać upadek w bezdenną przepaść.

W takim właśnie świecie żyje sobie Blob. Ze znanych wam bohaterów najbardziej przypomina Pacmana, który zniebieszczał na amen z powodu lęku przestrzeni. Blob jest więc kulką w kolorze błękitu paryskiego, z początku wesołą, lecz z biegiem czasu i nabijania guzów coraz smutniejszą. Nasz kulisty przyjaciel pracował sobie jako kierowca kosmicznej ciężarówki. Wszystko było dobrze, dopóki nie rozchrzanił wehikułu o jakiś meteor, czy może nisko przelatującą galaktykę. Z paki wysypały mu się małe Blobeczki i pogubiły w gąszczu platform.

Twoim zadaniem jest teraz odnalezienie porozrzucanych tu (i ówdzie) części statku ko(s)micznego oraz uratowanie zaginionych Blobeczków, które pałętają się po labiryncie lub powpadały w pułapki. Czeka na ciebie 50 szalonych poziomów, w których mnóstwo będzie dziwacznych zagadek, niesympatycznych przeciwników no i oczywiście skakania po platformach.

Na pole akcji patrzymy w tej grze z góry. Widzimy naszego bohatera, to co jest parę poziomów pod nim a także kontury tego, co znajduje się nad nim. Blobem sterujemy za pomocą joysticka. Kiedy naciskamy FIRE, kulka – niestety – nie odpowiada serią z kałasza ani rakietami ziemia–ziemia, ale zaczyna odbijać się od podłoża, stopniowo nabierając wysokości. W grze jest wiele różnych rodzajów gruntu, co ma wpływ na poruszanie się gumowego stworka:

Kafelki niebieskie – pochłaniają większość energii kinetycznej Bloba i nie pozwalają wysoko podskakiwać.

Kafelki brązowe – oddają to, co zabrały niebieskie, czyli jeszcze silniej przyspieszają i pozwalają na osiąganie większych wysokości.

Kafelki migające – teleportery. Przenoszą w różne dziwne miejsca, według własnego uznania.

Kafelki połamane mają ograniczoną wytrzymałość. Dają oparcie na dwa – trzy wyższe skoki, po czym znikają.

W przypadkach wątpliwych pomagają czasem kafelki niewidzialne. Oprócz tych istnieje jeszcze parę rodzajów podłoża, ale przetestujcie je sami.

BLOB jest grą – moim skromnym zdaniem – czadową. Najsympatyczniejsze są wyrazy twa-

Ojcze "Szulerze" pobłogosław, PC

Ależ Sir! ja nie jestem taka... PC

Za piędziesiątaka chłopcze, PC

Choroby M... też groźne, PC

Agencja Towarzyska "Krecik" w odpowiedzi na Pana list...

rzy Bloba, ale trzeba zobaczyć je samemu, by umieć je docenić. Poza tym warto jeszcze dodać, że gra nie należy do najłatwiejszych. Przejście pierwszych pięciu jest trudne, pierwszych dziesięciu – graniczy z cudem a pierwszych dwudziestu – jest praktycznie niemożliwe. Ratują sytuację hasła, wydzielane – niestety – dość skąpo. Oto parę z nich:

WAXY, TWIN, SWIT, HYPO

Swarożyc

CORE DESIGN'93

1 MB AMIGA AMIGA 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

90% Grafika 80% Dźwięk 90% Miodność

PIERWSZA POLSKA GRA PRZYGODOWA NA IBM PC!!!

TAJEMNICA STATUETKI

Wymagania:
PC AT 286/386/486
dysk twardy
grafika VGA

SENSACJA!
PRZYGODA!
HUMOR!
MAGIA!

Z muzeów całego świata giną relikwie pradawnych kultów. Trop prowadzi na pewną tropikalną wyspę. Interpol wysyła tam swojego agenta... Czekają Cię niebezpieczne przygody, zaskakujące odkrycia i duża dawka dobrej zabawy!

Cena gry w sprzedaży wysyłkowej wynosi 189 tys + VAT = 231 tys zł (przesyłka za zaliczeniem pocztowym bez dodatkowych kosztów).

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oferujemy atrakcyjne warunki współpracy oraz wysokie rabaty.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

METROPOLIS

pl. Powstańców Śląskich 5 p. 6
53-329 Wrocław, tel. (0 71) 68-99-46

ZABIERZ	UŻYJ	ZBADAJ	WALIZKA	OPCJE	MAPA
ROZMAWIAJ	OTWÓRZ	DAJ			

KONKURS 1 (PC)

Konkurs nr 1 sponsorowany przez firmę METROPOLIS z Wrocławia, autora pierwszej polskiej przygodówki na PC – TAJEMNICA STATUETKI. Przeznaczony TYLKO dla posiadaczy LEGALNYCH PAKIETÓW, czyli zarejestrowanych użytkowników (karta rejestracyjna w pudełku) i będących PeCeiarzami!

1. *Rozwiąż krzyżówkę znajdującą się w pudełku z grą (Dziennik Metropolis str. 3) i podaj hasło.*
2. *W tym numerze SECRET SERVICE znajduje się kilka ilustracji do TAJEMNICY STATUETKI, jedna z nich nie pochodzi jednak z gry – podaj która.*

Lista nagród: 1 Sound Blaster 2.0, 3 joystichi Genius, 5 myszek Genius, 7 książek o PC. Rozwiązania prosimy przysyłać na adres redakcji do 15 lutego 1994 r.

Nie kontrolowana niczym nauka potrafi doprowadzić do wielu trudnych do przewidzenia wypaczeń. Naukowcom, jak i dzieciom trzeba niestety patrzeć na ręce, PC

JURASSIC PARK

Z kronikarskiego obowiązku muszę odnotować, że gdy JURASSIC PARK wreszcie pojawił się na monitorach naszych komputerów, wzbudził chóralne westchnienie zawodu. Dopiero potem okazało się, że jest to bardzo przyzwoita gra, trudna zręcznościówka z dobrą grafiką.

Nie sposób było ustrzec się początkowej stereotypizacji podejścia, bo po tak głośno okrzyczanym temacie oczekuje się prawie cudów. Dopiero gdy emocje opadły, można było spojrzeć normalnie – jak na grę.

JURASSIC PARK dość swobodnie traktuje scenariusz filmu, w ogóle nie zauważając niektórych osób i sytuacji. Zawiera trzy misje w części „płaskiej" i trzy w części trójwymiarowej. Aby dojść do końca, trzeba nie lada cierpliwości. Warto pomęczyć się na pierwszych levelach, bo dalej zaczyna się prawdziwa akcja.

WYBIEG TYRANOZAURÓW

Pierwsze zadanie: znaleźć Toma i Lex, którzy zapodziali się gdzieś w parku. Tom spokojnie czeka między drzewami, zaś Lex siedzi ukryta głęboko w systemie kanalizacyjnym. Korzystając z terminali należy zdalnie otworzyć wejście do bunkra i zdobyć narzędzia potrzebne do sforsowania kraty. Będziesz musiał wydobyć Lex z tuneli, pchając ją przed sobą na skrzyni, bo dziewczynka nie wejdzie do wody. Do opuszczenia wybiegu będziesz potrzebował jeszcze kartę identyfikacyjną, by przedostać się przez furtkę.

WYBIEG TRICERATOPSÓW

Dzieci znajdują się na północy wybiegu Stegozaurów. Prowadzący tam most jest zerwany, więc będziesz musiał przedostać się naokoło, przez wybieg Triceratopsów i dostać się do dzieci tunelami, które rozpoczynają się w bunkrze. Aby uniknąć kopyt ogromnego Stegozaura, będziesz musiał rzucić mu jak najwięcej znalezionych po drodze wiśni i jeżyn. Zbierz ich co najmniej pół kieszeni.

WYBIEG GALLIMIMUSÓW

Pędzące stado przestraszyło dzieci, które zatrzasnęły się w bunkrze. Aby je wydostać, musisz okrążyć kamieniołomy od zachodu i przejść tunelami. Podstawową przeszkodą to wielkie Tyranozaury, które będziesz mógł uspokajać znalezionymi granatami.

RAPTORY

Znajdziesz się razem z dziećmi w głównym budynku. System komputerowy zabezpieczający Park został zablokowany przez skorumpowanego programistę, więc jedynym wyjściem jest zresetowanie komputera. Niestety, po tej operacji system już nie wystartował, z powodu zacięcia się głównego włącznika zasilania. Wyruszasz przez ciemne pomieszczenia, a Hamilton prowadzi cię przez krótkofalówkę. Twoimi przeciwnikami są raptory, odporne i piekielnie niebezpieczne. Najlepiej nie walcz z nimi, tylko gnaj przed siebie, szukając włącznika kieruj się wdłuż rur na suficie.

Musisz wydostać się z budynku, a następnie przebiec przez podwórza do budynku energetycznego. Na najwyższym piętrze zdobądź noktowizor, a piętro niżej uruchom zasilanie awaryjnym włącznikiem. Zacznie pracować oświetlenie, windy, płoty elektryczne i Park wróci do życia. Twoi towarzysze będą niestety zmuszeni zamknąć budynek i jedyną drogą powrotną będzie wędrówka przez ciemny system tuneli. Przez ten czas Hamilton wezwie śmigłowiec, ale zanim dotrzesz do towarzyszy, będą oni musieli uciekać do hallu przez kanały wentylacyjne. Spotkacie się w hallu, ale cebie będzie jeszcze czekała wspinaczka po kamieniołomach do śmigłowca, którym bezpiecznie opuścicie niegościnny Park Jurajski.

Kody, które zdobyłem po drodze: B14A5708, 3347D708, 5347F708, 73481708, 93483708, 3B5FB708

Martinez

Inteligentny i głodny Welociraptor, PC

KLAWISZOLOGIA

F1	–	widok okno/cały ekran
F9	–	płynność animacji
M	–	przesuwana mapa
+/–	–	ruch głową góra/dół
3	–	centrowanie głowy